

GAME BOY ADVANCE™

MARIO KART™ SUPER CIRCUIT™

**INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI**

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precautions booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT: Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgsmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

IMPORTANTE: lee con atención el manual de precauciones e información al consumidor que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

IMPORTANTE: Prima di utilizzare il Game Boy Advance™, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di Avvertenze e Precauzioni per i Consumatori accluso. Il libretto contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, for du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™ pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Lee el manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Por favor, guárdalo como referencia.

Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Conservarlo come riferimento.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistä varmasti. Sästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. / TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

© 1992, 2001 NINTENDO.

GAME DEVELOPED BY INTELLIGENT SYSTEMS. DONKEY KONG 3-D MODEL PROVIDED COURTESY OF RARE U.K./ JEU DÉVELOPPÉ PAR INTELLIGENT SYSTEMS. MODELE 3D DE DONKEY KONG FOURNI PAR RARE U.K.

© 2001 NINTENDO.

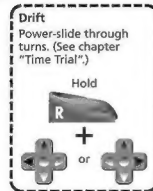
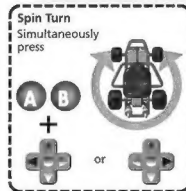
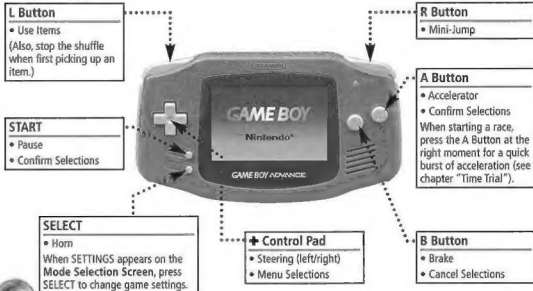
CONTENTS / SOMMAIRE

English	4
Deutsch	24
Français	44
Nederlands	64
Español	84
Italiano	104

CONTENTS

Basic Controls	4	Multi-Pak VS	14
Competitive Spirits	6	Multi-Pak Battle	15
Before Racing	7	Time Trial	17
Mario GP & Quick Run	9	Single-Pak Multiplayer	19
Items	12	Ghost Exchange	20
Tracks	13	Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play	22

BASIC CONTROLS



COMPETITIVE SPIRITS

The eight racers in **MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™** fall into three different classes. Each one has different characteristics and performs differently on each track. Try them all out to see which racer suits you best.

LIGHTWEIGHT CLASS

Excellent acceleration, but low top speeds. Not slowed much by dirt, but easily knocked aside by heavier karts.

YOSHI™

Dirt is no obstacle!



TOD

No one has faster acceleration!



PEACH

Check out true lightweight racing!



MIDDLEWEIGHT CLASS

Balanced alternative to the Lightweight and Heavyweight karts.

LUIGI

Great steering!



MARIO™

Perfectly balanced!



HEAVYWEIGHT CLASS

Very high top speed, but acceleration and steering require careful attention. Easily bumps Lightweight karts out of the way, but suffers from tremendous slowdown off-track.

BOWSER

There's nobody faster!



DONKEY HONG™

Better steering than Wario!



WARIO™

True Heavyweight power!



BEFORE RACING

Insert the **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** Game Pak into your Game Boy Advance™ and turn the power ON.

1 CHOOSING PLAYERS

For Single-Player Games:

Choose **SINGLE PLAYER** on the **Title Screen**.



For Two- to Four-Player Games:

After checking all cable connections, each player should use the **+** Control Pad to choose **MULTIPLAYER** on the **Title Screen**. Next, choose the **Single-Pak** or **Multi-Pak Mode**. Multi-Pak games require one **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** Game Pak for each player. Only one Game Pak is needed to play the **Single-Pak Mode** (see chapter "Single-Pak Multiplayer").



See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" for information about connecting multiple Game Boy Advance systems.

The A Button confirms selections, and the B Button cancels selections on all menu screens.

See chapter "Ghost Exchange" for information about trading ghost data.

2 CHOOSE A GAME

Choose the mode you'd like to play. Refer to the chart on the following page to see which modes you can play with the number of players you've chosen. If you select a mode and the word **SETTINGS** appears in the bottom left corner of the screen, press **SELECT** to change the mode settings.

MARIO GP	Eight racers compete for points	1–2 players
VS.	Compete against your friends for first place	2–4 players
BATTLE	Battle on special stages and try to pop your opponents' balloons	2–4 players
TIME TRIAL	Race alone to get the best time	1 player
QUICK RUN	Race for position against seven other racers	1 player

The list above refers specifically to Multi-Pak multiplayer games.

3 CHOOSE AN ENGINE CLASS

In the Mario GP, VS., and Quick Run Modes, you must first choose an engine class in which to race. The tight control of the 50 cc class is best for first-time racers.



4 CHOOSE A CHARACTER

Before racing, you must choose which of the eight characters you want to use. Choose a character and press the A Button, then press the A Button again when OK? appears on-screen. Choose the question mark in the middle to have a character randomly selected for you.



NOTE: Two or more people cannot choose the same character in multiplayer modes.

5 CHOOSE A TRACK

Finally, you must choose your track. In some modes, you must choose a cup to enter rather than a specific track.

Now start your engines!

NOTE: In multiplayer games, Player 1 chooses the mode, engine class, and track.



To erase all of your saved data, hold the L Button, R Button, B Button and START when you turn the power ON, then choose YES when the confirmation message appears. Once data has been erased, it can never be recovered, so be careful.

MARIO GP & QUICK RUN

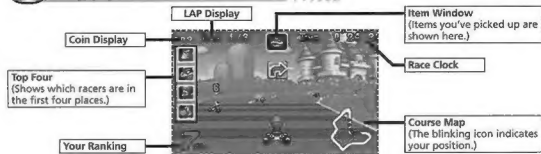
The Mario GP Mode features eight racers that compete on all four tracks in a cup as they try to earn the most points and win the grand prix. The Quick Run Mode features single GP-style races on individual tracks. The following information deals mostly with the Mario GP Mode.

1 CHOOSE A CUP

The first time you play, you can choose from four cups. Each cup is made up of four different tracks. Choose a cup on the Track Selection Screen.



2 DISPLAY ICONS



3 RACING & PLACING

Laps

Each race consists of three laps around the track.

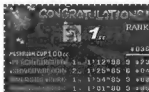
Points

You earn points when you finish in one of the top four places in a race. By finishing in the top four, you'll be able to continue to the next race. If you finish in fifth place or lower in a race, you'll have to try that race again, however you only get three chances to finish in the top four. In two-player games, as long as one player finishes in the top four, both players can continue racing.

Trophies & Rankings

The gold, silver, and bronze cup trophies are awarded to the three racers with the highest point totals at the end of all four races in a cup.

TOP FOUR PLACES	
1st	9 Points
2nd	6 Points
3rd	3 Points
4th	1 Point
5th or lower	0 Points



There are also eight different rankings you can earn based on how well you've raced: *******, ******, *****, **A**, **B**, **C**, **D**, and **E**. This information will be saved and your best records updated automatically when you press the A Button after receiving your trophy. Trophies are awarded for each engine class. When you get four gold trophies in an engine class, you can then race **SPECIAL CUPS** in that class.



Coins

You can raise your racer's top speed by collecting the coins found on the tracks. You can collect up to 55 coins. However, every time you collide with another kart, you lose coins. If you lose all your coins, you'll spin out when another kart hits you. The number of coins you start with depends on your starting position.

Pausing

During any race you can press **START** to pause the game. Choose **QUIT** on the **Pause Screen** to return to the **Mode Selection Screen**.



QUICK RUN

The **QUICK RUN** is a single-player, single-track race for position rather than points. It's the perfect mode to practice for the **MARIO GP** cup races. When choosing this mode, press **SELECT** on the **Mode Selection Screen** to change game settings. Use the **+** Control Pad to adjust settings.



Your times in the **Mario GP** and **Quick Run Modes** cannot be saved.



ITEMS

Drive over the Item Boxes on the track to pick up items. The items you pick up are shown in the item window. Press the **L** Button to use them.

POWER UP YOUR KART!

STAR

Become temporarily invulnerable.



MUSHROOM

Get a short burst of speed.



ATTACK OTHER RACERS!

LIGHTNING

Fire lightning at all your opponents, shrinking them and slowing them down for a few seconds.



ATTACK THE LEADERS!

RED SHELL

Launch a guided shell that hunts down the kart in front of you and tries to make it crash.



GREEN SHELL

Amaze opponents just like you would with a Red Shell. Green Shells don't home in on other racers — they shoot straight and ricochet off fences and walls.



TRIPLE GREEN SHELLS

Attack opponents just like you would with Triple-Red Shells. Shoot these shells at obstacles like bananas to clear them out of your path.



STEAL ITEMS!

BOO

Steal items from other players. Use Boo to become transparent so that bananas and shells pass right through you. Plus, if you're in second place or lower, Boo will chase down the leader and try to interfere with his or her racing.



BLOCK OTHER RACERS!

BANANA

Make karts spin out by dropping banana peels right in front of them.



TRIPLE RED SHELLS

Get three shells at once! Press the **L** Button once to set all three spinning around your kart. You can then use them to attack or simply to deflect the attacks of others.



SPINY SHELL

Fire a homing shell that hunts down the leading kart. Watch as this shell crashes into and breaks away every kart in its path.



- Hold the **L** Button to set a single shell or banana, then release it to launch the item.
- When shot behind you, Green Shells travel in a straight line backwards, while Red Shells chase after approaching racers. Triple Shells cannot be shot backwards.



TRACKS



Only racers who have won all four cups can take on the challenge of SPECIAL CUP.





MULTI-PAK VS.

The **VS. Mode** is a two- to four-player competition. Each player must choose **MULTIPLAYER** on the **Title Screen** and then choose **MULTI-PAK LINK**. Finally, Player 1 will make the selections below. Each player must have his or her own **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** Game Pak for Multi-Pak multiplayer modes. (See chapter "Before Racing".) Press **SELECT** on the **Mode Select Screen** to change settings for this mode.

1 CHOOSE A TRACK

First choose one of the **MARIO GP** cups, then choose a track to race.



Two-Player Race Results



Four-Player Race Results

2 RACING & PLACING

The race ends as soon as the last-placed racer is determined. Each player's results will be shown on the **VS. Results Screen**. After each race, you can choose whether to continue racing or not.

- You can change courses and karts on the menu that appears when a race is paused.
- All **VS.** results are lost once the power is turned **OFF**.

TRICKY TECHNIQUES 101

Item Interference!

Block opponents' attacks by readying shells and bananas around your kart while you race. After setting items, pick up another Item Box for even more items!

Tactical Lightning Strikes!

Racers who have become invulnerable after using a Star aren't affected by lightning, so watch what's going on before unleashing your bolt from the blue.

Banana Braking!

If you run over a banana peel, press the **B** Button quickly to keep right on racing. If you see a musical note in a bubble above your character, you're singing with success!



MULTI-PAK BATTLE

The **Battle Mode** is a two- to four-player balloon-bursting kart battle. Each player first chooses **MULTIPLAYER** on the **Title Screen**, then chooses **MULTI-PAK LINK**. Each player needs a **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** Game Pak (see chapter "Before Racing").

1 CHOOSE A TRACK

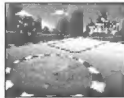
The **Battle Mode** features four different courses.



Battle Course 1



Battle Course 2



Battle Course 3



Battle Course 4

2 ON-SCREEN ICONS

Balloon Icon
This shows how many balloons you have left.



Item Window
The items you pick up are shown here.

Track Map
The blinking dot shows your location.

3 RULES OF ENGAGEMENT

Each kart has three balloons attached to it. You win if all of your opponent's balloons get popped before yours.

Balloons Pop When You:

1. Drive over a banana or collide with an invulnerable opponent.
2. Get hit by a shell.
3. Drive off the edge of the track.

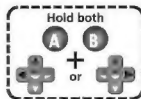
When All Three Balloons Are Popped:

In three- and four-player matches, players who lose all their balloons are transformed into Bob-ombs and can then blow up other karts. Bob-ombs continue to reappear and can get Mushrooms from Item Boxes. They do not appear on Track Maps.

TRICKY TECHNIQUES 102

Master the Spin Turn!

When you need to change direction in an instant, the Spin Turn is your best bet. Just hold the A and B Buttons and crank the steering wheel!



TIME TRIAL

The **Time Trial Mode** is your chance to see just how quickly you can complete three laps around a track. Choose **SINGLE PLAYER** on the **Title Screen**. Press **SELECT** on the **Mode Select Screen** to decide whether or not to use ghost data while racing.

1 TRIAL

After choosing **SINGLE PLAYER**, choose **TIME TRIAL** and then **TRIAL**. Next, choose your character.

2 CHOOSE A TRACK

First, choose one of the **MARIO GP cups**, then choose a track to race. None of the tracks have Item Boxes in this mode.

3 ITEMS

You'll start your **TIME TRIAL** with Triple Mushrooms, use them whenever you like for quick bursts of speed.

4 THE CHECKERED FLAG

Your lap times and race time will be shown once you cross the finish line. Then the five best times and best lap time will appear. You'll then be able to choose **TRY AGAIN**, **VIEW REPLAY**, **CHANGE TRACK**, **CHANGE CHAR**, or **QUIT** to save your times.

- The times you see the first time you race are there just for reference.



GHOSTS

In **Time Trial Mode**, ghosts of the fastest racer appear to race against you. You can save Ghost Data on up to 10 tracks.

- If you don't finish a race or take too long to finish, ghosts do not appear.
- In cases in which ghost data cannot be saved, an icon will appear beneath the lap indicator.



5 RECORDS

Choose **RECORDS** on the **Mode Selection Screen** to view record times for each track.

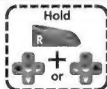
The track list has two columns beside the track names. Ghosts in the left column represent your ghost data for the track (up to 10 tracks), while ghosts in the right column are ones you received in a data trade (up to 2 tracks). Select a ghost and press the A Button to check ghost data and view replays.



TRICKY TECHNIQUES 103

Drift Through Corners!

You can get through most corners by drifting. Drifting allows you to turn sharply without slowing down – it's the key to faster times.



Steal the Lead with Turbo Starts **A**

If you press the A Button at just the right moment before the light turns green, you'll start the race with a huge burst of speed.



SINGLE-PAK MULTIPLAYER

SINGLE-PAK LINK is a special mode that allows two to four players to race against each other with just one Game Pak. Player 1 makes most selections before the race starts. First, properly connect all Game Boy Advance Game Link™ cables (see chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play") and turn each Game Boy Advance system's power ON. Player 1 should choose **MULTIPLAYER** on the **Title Screen**, then choose the **Single-Pak Mode**.

After checking all connections on the connection screen (shown on the right), press the A Button and wait for the data transfer to finish.



Player 1



Player 2

1 CHOOSE A TRACK

Player 1 will choose one of four special tracks and press the A Button to confirm. Pressing the B Button will not cancel selections at this point. Players 2–4 must wait a few more seconds.



Player 1

2 RULES

In **SINGLE-PAK LINK** races, players race as differently coloured Yoshis. There is only one engine class in this mode. The first player to complete five laps wins. Carefully read all information on-screen.



USING MULTIPLE GAME PAKS

You can still play SINGLE-PAK LINK when more than one Game Pak is being used. After Player 1 turns the power ON, the other players should hold START and SELECT and then turn the power ON. Once the NINTENDO logo vanishes from the screen, continue making selections as described on the previous page. Player 1 must make all selections.

Please refer to the Game Boy Advance Instruction Booklet for more information.



GHOST EXCHANGE

You can use the Game Boy Advance Game Link cable to trade Time Trial Mode ghost data with a friend.

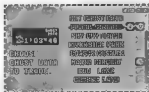
- See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" about Multi-Pak linking, but do not link more than two systems when trading ghost data.

After checking all connections, both players should choose GHOST EXCHANGE on the Title Screen. Player 1 makes all selections.

On the **Course Selection Screen**, press \blacktriangle and \blacklozenge on the \blacktriangle Control Pad to select the course with ghost data that you want to trade. There are two columns with Boo icons: the left column shows ghost data that can be traded (10 courses maximum).

To receive ghost data without sending your own data, choose GET GHOST DATA.

- The right column shows ghost data that you've received; you cannot trade that data.



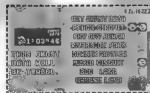
Confirmation Screen

When you select a ghost that can be traded, the ghost time will appear in the top-left corner of the screen. Choose which course data to trade and press the A Button, then press the A Button again when OK? appears. When both players are done choosing, a final confirmation message will appear.

Check to make sure the data on the **Confirmation Screen** is the data you want, then choose YES. If only one player is sending data, he or she must wait for the other player to confirm the trade.

Also, if you end up with two ghost data files after trading, you'll have to erase one. Press \blacktriangle and \blacklozenge on the \blacktriangle Control Pad to choose which ghost to erase.

- When erasing ghost data, you'll be asked to confirm that it is OK to erase the old data and replace it with the new data.
- Even if one player chooses to cancel a trade after the other has already confirmed to continue with the trade, the player that chose to continue will still receive the other player's ghost data.



Confirmation Screen



Once everything has been confirmed, the trade will begin. Do not turn the power OFF while the data is being transferred. The trade is complete once the data has been saved. You can then choose either to CONTINUE TRADING or to quit the **Ghost Exchange Mode** and return to the Title Screen.



- Trades only occur after both players finalise their choices, so you may have to wait for the other player at times. Also, pressing the B Button might not cancel the trades, so be certain before confirming your trade.





PLAYING MULTI GAME PAK PLAY, 1 GAME PAK PLAY



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE.

Necessary Equipment

Game Boy Advance systems:One per player
 Game Paks – Multi Game Pak play:One per player
 – 1 Game Pak play:One Game Pak
 Game Boy Advance Game Link cables:Two players: One cable
Three players: Two cables
Four players: Three cables

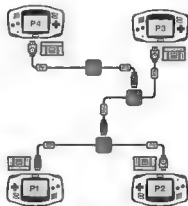
Linking Instructions

Multi Game Pak play:

1. Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.
2. Connect the Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.
3. Turn the Power Switch on each game system ON.
4. Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.

- When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.
- The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.

Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)



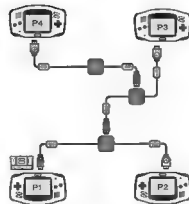
Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

1 Game Pak play:

1. Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Pak into Player 1's Game Pak slot.
2. Connect the Game Link cables
3. Making sure to insert the small purple connector into Player 1's game system and the large gray connectors into the other game systems, insert the Game Link cables into the External Extension Connectors (EXT).
4. Turn each system's Power Switch ON.
5. Now, follow the instructions for 1 Game Pak play.

- When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.

Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the Game Pak and the small, purple connector go into Player 1's game system.)



Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.
- When any Game Link cable is not fully inserted into any game system.
- When any Game Link cable is removed during the transfer of data.
- When more than four Game Boy Advance game systems are linked.
- When any Game Link cable is incorrectly connected to any game system.
- When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (1 Game Pak play).



INHALT

Die Steuerung	24	Multi-Pak VS.	34
Die Kontrahenten	26	Multi-Pak Battle	35
Vor dem Rennen	27	Time Trial	37
Mario GP & Quick Run	29	Single-Pak-Spiel	39
Items	32	Ghost Exchange	40
Die Strecken	33	Multi-Modul-Spiel / Ein-Modul-Spiel	42

DIE STEUERUNG

L-Taste

- Einsatz von Items (Stoppt auch die zufällige Auswahl, nachdem du ein Item aufgenommen hast.)

START

- Pause
- Auswahl bestätigen

SELECT

- Hupe
- Erscheint SETTINGS (Einstellungen) am Spielmodus-Auswahl-Bildschirm, drücke SELECT, um die Einstellungen zu verändern



R-Taste

- Mini-Sprung

A-Knopf

- Beschleunigung
- Auswahl bestätigen
- Drücke zu Beginn eines Rennens den A-Knopf zum richtigen Zeitpunkt, um einen Turbo-Start hinzulegen. (Siehe Kapitel „Time Trial“.)

B-Knopf

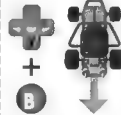
- Bremsen
- Abbruch

+ Steuerkreuz

- Lenken (links/rechts)
- Cursor bewegen

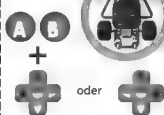
Rückwärts

Wenn dein Kart angehalten wurde, drücke



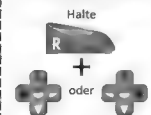
Spin Turn

Drücke gleichzeitig



Driften

Drifte mit hoher Geschwindigkeit durch enge Kurven. (Siehe Kapitel „Time Trial“.)



Um Panzer nach hinten abzufeuern, drücke



Um Bananen nach vorne zu werfen, drücke



DIE KONTRAHENTEN

Die acht Piloten in MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™ lassen sich in drei verschiedene Klassen einteilen. Jede Klasse verfügt über bestimmte Charakteristika und unterschiedliches Fahrverhalten. Probiere sie alle aus, um zu sehen, welcher Pilot dir am besten entspricht.

LEICHTGEWICHTS-KLASSE

Hervorragende Beschleunigung, aber niedrige Höchstgeschwindigkeit. Wird durch Schlamm nicht stark abgebremst, kann aber leicht von schwereren Karts abgedrängt werden.

YOSHI™

Schlamm ist kein Hindernis!



TOD

Niemand beschleunigt schneller!



PEACH

Versuche dich an wahren Leichtgewicht-Rennen!



MITTELGEWICHTS-KLASSE

Gut ausbalancierte Alternative zur Leichtgewichts- und Schwergewichts-Klasse.

LUIGI

Großartige Lenkung!



MARIO™

Perfekt ausbalanciert!



SCHWERGEWICHTS-KLASSE

Sehr hohe Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Lenkung erfordern allerdings höchste Aufmerksamkeit. Kann Karts der Klasse Leichtgewicht leicht abdrängen, wird aber abseits der Strecke stark abgebremst.

BOWSER

Niemand ist schneller!



DONKEY KONG™

Bessere Lenkung als Wario!



WARIO™

Wahre Schwergewichts-Power!



VOR DEM RENNEN

Stecke das MARIO KART: SUPER CIRCUIT-Modul in deinen Game Boy Advance™ und stelle den Schalter auf ON (ein).

1 SPIELER-AUSWAHL

Für Ein-Spieler-Spiele:

Wähle SINGLE PLAYER am Titelschirm.



Für Zwei- bis Vier-Spieler-Spiele:

Nach dem Überprüfen sämtlicher Kabel-Verbindungen muss jeder Spieler mit Hilfe des + Steuerkreuzes die Option MULTIPLAYER am Titelschirm wählen. Wähle als nächstes den Single-Pak- oder Multi-Pak-Modus. Für Multi-Pak-Spiele benötigt jeder Spieler ein MARIO KART: SUPER CIRCUIT-Modul. Für den Single-Pak-Modus wird hingegen nur ein Modul benötigt. (Siehe Kapitel „Single-Pak-Spiel“.)



Für nähere Informationen bezüglich der Verbindung mehrerer Game Boy Advance-Systeme siehe Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel“.

In sämtlichen Menüs kannst du mit Hilfe des A-Knopfs Auswahlen bestätigen und mit Hilfe des B-Knopfs Vorgänge abbrechen.

Für nähere Information zum Austausch von Geister-Daten siehe Kapitel „Ghost Exchange“.

2 WÄHLE EIN SPIEL

Wähle den gewünschten Spielmodus. Die Tabelle auf der nächsten Seite gibt Auskunft darüber, welche Modi du mit der gewählten Spieleranzahl spielen kannst. Wenn du einen Modus wählst und das Wort SETTINGS (Einstellungen) erscheint in der linken unteren Bildschirmecke, drücke SELECT, um die Einstellungen zu verändern.

MARIO GP	Acht Piloten kämpfen um Punkte.	1–2 Spieler
VS.	Kämpfe mit deinen Freunden um den ersten Platz.	2–4 Spieler
BATTLE	Bring in speziellen Arenen die Ballons deiner Gegner zum Platzen.	2–4 Spieler
TIME TRIAL	Fahre alleine um die Bestzeit.	1 Spieler
QUICK RUN	Erfahre dir die beste Position gegen sieben andere Piloten.	1 Spieler

Diese Liste gilt speziell für Multi-Modul-Mehrspieler-Spiele.

3 WÄHLE EINE HUBRAUM-KLASSE

In den **Mario GP**-, **VS.**- und **Quick Run**-Modi musst du vor dem Rennen eine Hubraum-Klasse wählen. Die gute Lenkbarkeit der 50 cc-Klasse eignet sich besonders gut für Einsteiger.



4 WÄHLE EINEN CHARAKTER

Vor dem Rennen musst du einen der acht zur Verfügung stehenden Charaktere auswählen. Wähle einen Charakter und drücke den A-Knopf. Drücke den A-Knopf nochmals, wenn OK? auf dem Bildschirm erscheint. Wählst du das Fragezeichen in der Mitte, wird der Charakter zufällig ausgewählt.



HINWEIS: Zwei oder mehr Spieler können in den Mehrspieler-Modi nicht den gleichen Charakter wählen.

5 WÄHLE EINE STRECKE

Letztendlich musst du nur noch eine Strecke wählen. In manchen Modi musst du anstatt einer bestimmten Strecke einen gesamten Cup wählen.



Und nun startet die Motoren!

HINWEIS: In den Mehrspieler-Spielen wählt Spieler 1 den Modus, die Hubraum-Klasse und die Strecke.

Um alle deine gespeicherten Daten zu löschen, halte die L-Taste, die R-Taste, den B-Knopf und START gedrückt, wenn du das Gerät einschaltetest. Wähle YES (ja) im folgenden Fenster. Sind Daten erst einmal gelöscht, können sie nicht wieder hergestellt werden. Sei also vorsichtig!



MARIO GP & QUICK RUN

Im **Mario GP**-Modus kämpfen acht Piloten auf allen vier Strecken eines Cups um die meisten Punkte und um den Grand Prix-Sieg. Der **Quick Run**-Modus bietet Einzelrennen im Stile des Grand Prix auf Strecken deiner Wahl. Die nun folgenden Informationen beziehen sich hauptsächlich auf den **Mario GP**-Modus.

1 WÄHLE EINEN CUP

Spielst du zum ersten Mal, kannst du vier verschiedene Cups wählen. Jeder Cup besteht aus vier unterschiedlichen Strecken. Wähle einen Cup auf dem Streckenauswahl-Bildschirm.



2 BILDSCHIRMANZEIGEN



3 RENNEN & PLATZIERUNG

Runden

Jedes Rennen geht über drei Runden.

Punkte


Gelingt es dir, als einer der ersten Vier über die Ziellinie zu fahren, werden dir Punkte gutgeschrieben. Außerdem ermöglicht dir eine so hohe Platzierung die Teilnahme am nächsten Rennen. Erreichst du nur den fünften oder einen noch niedrigeren Platz, musst du das Rennen nochmals versuchen. Allerdings hast du nur drei Versuche, die besten Vier zu erreichen. Gelingt es nur einem Spieler in Zwei-Spieler-Spielen unter die besten Vier zu kommen, können trotzdem beide Spieler am nächsten Rennen teilnehmen.

Trophäen & Ränge

Die Gold-, Silber- und Bronze-Cup-Trophäen gehen an die drei Piloten mit der höchsten Gesamt-Punktezahl am Ende aller vier Rennen eines Cups.

DIE BESTEN VIER	
1.	9 Punkte
2.	6 Punkte
3.	3 Punkte
4.	1 Punkt
5. oder niedriger	0 Punkte



Aufgrund deiner Fahrkünste kannst du auch acht verschiedene Ränge erreichen. Diese sind: . Drückst du den A-Knopf, nachdem du deine Trophäe in Empfang genommen hast, werden diese Informationen automatisch gespeichert. Auch neue Bestzeiten werden hiermit aktualisiert. In jeder Hubraum-Klasse werden neue Trophäen vergeben. Hast du in einer Klasse vier Trophäen gewonnen, steht dir die Teilnahme am SPECIAL CUP dieser Klasse offen.

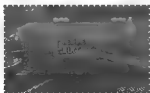


Münzen

Du kannst die Höchstgeschwindigkeit deines Karts erhöhen, wenn du die Münzen aufsammelst, die auf der Strecke liegen. Bis zu 55 Münzen kannst du sammeln. Jedes Mal, wenn du mit einem anderen Kart kollidierst, verlierst du Münzen. Verlierst du alle Münzen, bringst dich jede Kollision mit einem anderen Kart ins Schleudern. Die Anzahl der Münzen, mit der du startest, hängt von deiner Start-Position ab.

Pause

Du kannst durch Drücken von START ein Rennen jederzeit pausieren. Wähle QUIT (Abbruch) am **Pausen-Bildschirm**, um zum **Spielmodus-Auswahl-Bildschirm** zurückzukehren.



QUICK RUN

QUICK RUN ist ein Ein-Spieler-Einzelstrecken-Rennen, in dem es eher um eine gute Position als um eine hohe Punktezahl geht. Dies ist der perfekte Modus, um für die MARIO GP-Rennen zu trainieren. Wählst du diesen Modus, drücke SELECT am **Spielmodus-Auswahl-Bildschirm**, um die Einstellungen mit Hilfe des \oplus Steuerelementes zu verändern.



Die Rennzeiten im Mario GP- und Quick Run-Modus können nicht gespeichert werden.



ITEMS

Um Items zu erhalten, fahre durch die Item-Kisten auf der Strecke. Das erhaltene Item wird im Item-Fenster angezeigt und kann durch Drücken der L-Taste eingesetzt werden.

VERSTÄRKE DEIN KART!

STERN

Macht dich vorübergehend unverwundbar.



PILZ

Einmaliger Turbo.



GREIFE ANDERE FAHRER AN!

BLITZ

Ein blendender Blitz schrumpft alle deine Kontrahenten und verringert für ein paar Sekunden ihre Geschwindigkeit.



GREIFE DIE FUHRER AN!

ROTER PANZER

Feuere einen zielsuchenden Panzer ab, der das nächste Kart vor dir jagt und versucht, es zu treffen.



GRÜNER PANZER

Auch dieser Panzer kann auf Gegner abgefeuert werden. Zum Unterschied von Roten Panzern sind die Grünen allerdings nicht zielsuchend. Sie schlittern geradeaus und prallen von der Streckengrenzung ab.



DREIFACHE GRÜNE PANZER

Eine weitere Angriffsvariation des Grünen Panzers. Feuere diese Panzer gegen Hindernisse, wie zum Beispiel Bananenschalen, um den Weg freizumachen.



STIEHL ITEMS!

BUU HUU

Stiehlt Items von anderen Spielern. Setze Buu Huu ein, um transparent zu werden. So kannst du über Bananenschalen hinwegfahren und Panzer gehen einfach durch dich hindurch. Befindest du dich am zweiten Platz oder einer noch niedrigeren Position, jagt Buu Huu den Führenden und stört ihn beim Fahren.



BLOCKIERE ANDERE FAHRER!

BANANE

Bring Karts ins Schleudern, indem du direkt vor ihnen eine Bananenschale auf die Strecke wirfst.



DREIFACHE ROTE PANZER

Du erhältst drei Panzer auf einmal! Drücke die L-Taste, um die Panzer um dein Kart kreisen zu lassen. Du kannst sie als Schutzschild einsetzen oder andere Fahrer gezielt angreifen.



STACHI-PANZER

Ein zielsuchender Panzer, der den Führenden jagt. Dieser Panzer macht vor niemandem Halt und räumt alles auf seinem Pfad aus dem Weg.



- Halte die L-Taste gedrückt, um einen einzelnen Panzer oder eine Bananenschale vorzubereiten. Lass die Taste los, um das Item abzusetzen.
- Ein nach hinten abgefeuerter Grüner Panzer schlittert in einer geraden Linie nach hinten, während ein Roter Panzer heran kommende Karts abfängt. Dreifache Rote Panzer können nicht nach hinten abgefeuert werden.

DIE STRECHEN



PEACH CIRCUIT



BOWSER CASTLE 1



LUIGI CIRCUIT



MUSHROOM CUP



SHY GUY BEACH



RIVERSIDE PARK



SKY GARDEN



CHEEP-CHEEP ISLAND



MARIO CIRCUIT



BOWSER CASTLE 2



SNOW LAND



BOWSER CASTLE 3



FLOWER CUP



RIBBON ROAD



STAR CUP



YOSHI DESERT



BOO LAKE



CHEESE LAND



RIBBON ROAD



YOSHI DESERT



SPECIAL CUP

Nur Fahrer, die alle vier Cups gewonnen haben, können am SPECIAL CUP teilnehmen.



MULTI-PAK VS.

Der **VS-Modus** ist ein Wettbewerb für zwei bis vier Spieler. Jeder Spieler muss am **Titelbildschirm** zuerst **MULTIPLAYER** und danach **MULTI-PAK LINK** wählen. Dann trifft Spieler 1 die weiter unten aufgeführten Auswahlen. Um die Multi-Pak-Mehrspieler-Modi spielen zu können, benötigt jeder Spieler jeweils ein **MARIO KART: SUPER CIRCUIT-Modul**. (Siehe Kapitel „Vor dem Rennen“.) Drücke **SELECT** im **Spielmodus-Auswahl-Bildschirm**, um die Einstellungen für diesen Modus zu verändern.

1 WÄHLE EINE STRECKE

Wähle zuerst einen der **MARIO GP-Cups** und dann eine der Strecken.



Zwei-Spieler-Rennergebnisse

2 RENNEN UND PLATZIERUNG

Das Rennen endet, sobald der letztplatzierte Fahrer feststeht. Das Ergebnis jedes Spielers wird am **VS-Ergebnis-Bildschirm** angezeigt. Nach jedem Rennen kannst du wählen, ob du weitermachen willst oder nicht.



Vier-Spieler-Rennergebnisse

- Im Pausen-Menü kannst du neue Strecken und Karts auswählen.
- Alle VS-Ergebnisse gehen verloren, sobald das Gerät ausgeschaltet (OFF) wird.

KLEINES TECHNIK-1 X 1

Misch dich mit Items ein!

Blockiere gegnerische Angriffe, indem du während des Rennens Panzer und Bananen rund um dein Kart platzierst. Nachdem du die Items aktiviert hast, fahre durch eine Item-Kiste, um noch mehr Items zu erhalten.

Der taktische Blitzschlag!

Fahrer, die durch den Einsatz eines Sterns unverwundbar geworden sind, werden nicht durch Blitzschlag beeinflusst. Sieh dir also genau an, was auf der Strecke vor sich geht, bevor du den Blitz einschlagen lässt.

Bananenbremse!

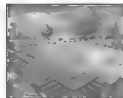
Wenn du über eine Bananenschale fährst, drücke schnell den B-Knopf, um unbeschadet weiterfahren zu können. Erscheint über deinem Charakter eine Sprechblase mit einer Note, hat dein Manöver Erfolg gehabt!

MULTI-PAK-BATTLE

Der **Battle-Modus** ist eine Jagd nach Ballons für zwei bis vier Spieler. Jeder Spieler muss zuerst am **Titelbildschirm** **MULTIPLAYER**, gefolgt von **MULTI-PAK LINK** wählen. Jeder Spieler benötigt jeweils ein **MARIO KART: SUPER CIRCUIT-Modul**. (Siehe Kapitel „Vor dem Rennen“.)

1 WÄHLE EINE STRECKE

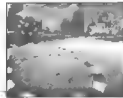
Der **Battle-Modus** bietet vier verschiedene Arenen.



Battle-Course (Arena) 1



Battle-Course (Arena) 2

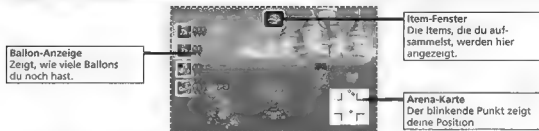


Battle-Course (Arena) 3



Battle-Course (Arena) 4

2 BILDSCHIRM-ANZEIGEN



3 DIE SPIELREGELN

An jedem Kart hängen drei Ballons. Wenn alle Ballons deines Gegners vor deinen zerplatzen, hast du gewonnen.

Ballons zerplatzen, wenn du:

1. über eine Bananenschale fährst oder mit einem unverwundbaren Gegner zusammenstößt,
2. von einem Panzer getroffen wirst oder
3. über die äußere Begrenzung gerätest.

Was passiert, wenn alle drei Ballons zerplatzt sind?

In Drei- und Vier-Spieler-Spielen verwandeln sich Spieler, die keine Ballons mehr haben, in Bob-ombs und können andere Karts sprengen. Bob-ombs erscheinen immer wieder und können Pilze aus Item-Kisten erhalten. Außerdem erscheinen sie nicht auf der Arena-Karte.

KLEINES TECHNIK-1 X 2

Meistere den Spin Turn!

Wenn du schnell die Fahrtrichtung ändern musst, ist der Spin Turn genau was du brauchst! Halte die A- und B-Knöpfe gedrückt und reiß am Lenkrad!



TIME TRIAL

Im **Time Trial-Modus** kannst du beweisen, wie schnell du die drei Runden einer Strecke absolvieren kannst. Wähle **SINGLE PLAYER** am **Titelbildschirm**. Drücke **SELECT** am **Spielmodus-Auswahl-Bildschirm**, um zu entscheiden, ob während des Rennens Geister-Daten verwendet werden sollen.

1 TRIAL

Nachdem du **SINGLE PLAYER** gewählt hast, wähle **TIME TRIAL** und danach **TRIAL**. Wähle als nächstes deinen Charakter.

2 WÄHLE EINE STRECKE

Wähle zuerst einen der **MARIO GP-Cups**, wähle danach die gewünschte Strecke. In diesem Modus gibt es auf keiner der Strecken Item-Kisten.

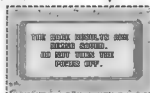
3 ITEMS

Im **TIME TRIAL** startest du mit drei Pilzen. Setze sie ein, wann immer du willst, um einen ordentlichen Schub zu bekommen.

4 DIE ZIELFLAGGE

Sobald du die Ziellinie überquert hast, werden deine Rundenzeiten und die Rennzeit angezeigt. Anschließend werden noch die fünf Bestzeiten und die beste Rundenzeit angezeigt. Danach stehen dir folgende Optionen zur Verfügung: **TRY AGAIN** (nochmals versuchen), **VIEW REPLAY** (Replay ansehen), **CHANGE TRACK** (Strecke wechseln), **CHANGE CHAR** (Fahrer wechseln) oder **QUIT** (aufhören), um deine Zeiten zu speichern.

- Die Zeiten, die hier bei deinem ersten Versuch angezeigt werden, dienen nur zum Vergleich.



GEISTER

Im **Time Trial-Modus** erscheinen Geister der schnellsten Fahrer, um gegen dich anzutreten. Du kannst Geister-Daten von bis zu zehn Strecken speichern.

- **Beendest du ein Rennen nicht oder brauchst du zu lange, um über die Ziellinie zu kommen, erscheinen keine Geister.**
- **Sollte es nicht möglich sein, Geister-Daten zu speichern, erscheint ein Icon unterhalb der Rundenanzeige.**



5 RECORDS

Wähle **RECORDS** (Rekorde) am **Spielmodus-Auswahl-Bildschirm**, um die Rekordzeiten auf jeder Strecke einzusehen.

Die Streckenliste verfügt über zwei Spalten neben den Strecken-Namen. Geister in der linken Spalte geben Geister-Daten für diese Strecke an (möglich für bis zu zehn Strecken), während Geister in der rechten Spalte für Daten stehen, die du durch einen Daten-Austausch erhalten hast (möglich für bis zu zwei Strecken). Wähle einen Geist und drücke den A-Knopf, um die Geister-Daten zu überprüfen und Replays anzusehen.



KLEINES TECHNIK-1 X 3

Drifte durch enge Kurven!

Die meisten schwierigen Passagen kannst du meistern, indem du driftest. Durch diese Technik kannst du enge Kurven überwinden, ohne Geschwindigkeit einzubüßen. Dies ist der Schlüssel für Bestzeiten!



Hol dir die Führung durch Turbo-Starts!

Drückst du den A-Knopf im richtigen Moment, bevor die Ampel auf grün springt, beginnst du das Rennen mit einem Turbo-Start.

SINGLE-PAK-SPIEL

SINGLE-PAK LINK ist ein spezieller Modus, der es zwei bis vier Spielern erlaubt, gegeneinander anzutreten und dabei nur ein Modul zu verwenden. Spieler 1 trifft die meisten Auswahlen, bevor das Rennen beginnt. Schließe zuerst alle Game Boy Advance Game Link™-Kabel korrekt an (siehe Kapitel „Multi-Modul-Spiel/ Ein-Modul-Spiel“) und schalte jedes Game Boy Advance-System auf ON (ein). Spieler 1 muss am **Titelbildschirm** die Option **MULTIPLAYER** und danach den **Single-Pak-Modus** wählen.

Nach dem Überprüfen aller Verbindungen auf dem Verbindungs-Bildschirm (siehe rechts), drücke den A-Knopf und warte, bis alle Daten übertragen worden sind.



Spieler 1



Spieler 2

1 WÄHLE EINE STRECKE

Spieler 1 muss eine von vier speziellen Strecken auswählen und den A-Knopf zur Bestätigung drücken. Der Vorgang kann hier nicht durch Drücken des B-Knopfs abgebrochen werden. Spieler 2 – 4 müssen noch ein paar Sekunden warten.



Spieler 1

2 REGELN

In **SINGLE-PAK LINK**-Rennen fahren die Spieler als verschiedenfarbige Yoshis. Es gibt in diesem Modus nur eine Hubraum-Klasse. Der erste Spieler, der fünf Runden gefahren ist, ist der Sieger. Achte auf die Informationen am Bildschirm.



VERWENDUNG MEHRERER MODULE

Selbst wenn mehr als ein Modul verwendet wird, kannst du trotzdem SINGLE-PAK LINK spielen. Nachdem Spieler 1 den Schalter auf ON (ein) gestellt hat, müssen die anderen Spieler START und SELECT gedrückt halten und nun auch ihre Game Boy Advance-Systeme einschalten. Sobald das NINTENDO-Logo verschwunden ist, tritt alle weiteren Auswahlen wie vorher beschrieben. Spieler 1 muss sämtliche Auswahlen treffen.

Für weitere Information lies bitte die Game Boy Advance-Spielanleitung.

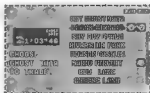
GHOST EXCHANGE

Mit Hilfe des Game Boy Advance Game Link-Kabels kannst du Geister-Daten aus dem Time Trial-Modus mit einem Freund tauschen.

- Siehe Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel“ zum Thema „Verbinden von mehreren Modulen“. Verbinde aber nicht mehr als zwei Systeme, wenn du Geister-Daten tauschen willst.

Nach dem Überprüfen aller Verbindungen müssen beide Spiele GHOST EXCHANGE am Titelschirm wählen. Spieler 1 trifft alle Auswahlen.

Drücke \blacktriangle und \blacktriangle auf dem \oplus Steuerkreuz am **Streckenauswahl-Bildschirm**, um die Strecke mit den Geister-Daten zu wählen, die du tauschen möchtest. Es gibt zwei Spalten mit Buu Huu-Icons: Die linke Spalte zeigt Geister-Daten, die getauscht werden können (bis zu maximal zehn Strecken).

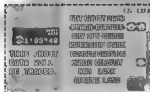


Bestätigungs-Bildschirm

Um Geister-Daten zu erhalten ohne deine eigenen Daten zu senden, wähle GET GHOST DATA (Geister-Daten erhalten).

- Die rechte Spalte zeigt Geister-Daten, die du erhalten hast. Diese Daten können nicht getauscht werden.

Wenn du einen Geist wählst, der getauscht werden kann, erscheint die Zeit in der linken oberen Bildschirmecke. Wähle die Strecke, die du tauschen möchtest und drücke den A-Knopf. Drücke nochmals den A-Knopf, wenn OK? auf dem Bildschirm erscheint. Nachdem beide Spieler ihre Auswahl getroffen haben, erscheint noch eine letzte Bestätigungs-Meldung.



Bestätigungs-Bildschirm

Überprüfe, ob die Daten, die auf dem **Bestätigungs-Bildschirm** angezeigt werden, auch jene sind, die du tauschen möchtest. Wähle dann YES (ja). Wenn nur ein Spieler Daten sendet, muss er warten, bis der andere Spieler den Tausch bestätigt.



Solltest du nach dem Tausch über zwei Geister-Dateien verfügen, musst du eine davon löschen. Drücke \blacktriangle und \blacktriangle auf dem \oplus Steuerkreuz, um den Geist auszuwählen, der gelöscht werden soll.



- Wenn Geister-Daten gelöscht werden, erfolgt eine Abfrage, ob es in Ordnung ist, die alten Daten mit den neuen zu überschreiben.
- Selbst wenn ein Spieler beschließt, den Tausch abzubrechen, nachdem der andere Spieler bereits bestätigt hat, weiterzumachen, wird dieser Spieler trotzdem die Geister-Daten des anderen Spielers erhalten.

Nachdem alles bestätigt worden ist beginnt der Tausch. Schalte die Game Boy Advance-Systeme nicht aus (OFF), während Daten ausgetauscht werden. Der Tausch ist abgeschlossen, sobald die Daten gesichert worden sind. Du kannst dann entweder CONTINUE TRADING (nochmals tauschen) wählen oder den **Ghost Exchange-Modus** verlassen und zum **Titelschirm** zurückkehren.



- Der Tausch findet nur statt, wenn beide Spieler ihre Auswahlen bestätigt haben. Daher kann es manchmal dazu kommen, dass ein Spieler auf den anderen warten muss. Der Vorgang kann auch nicht durch Drücken des B-Knopfes abgebrochen werden. Also vergewissere dich, bevor du einen Tausch bestätigst.





MULTI-MODUL-SPIEL/EIN-MODUL-SPIEL



DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL BENÖTIGT WIRD.

Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: Eines pro Spieler
 Spielmodule – Multi-Modul-Spiel: Ein Modul pro Spieler
 – Ein-Modul-Spiel: Ein Modul insgesamt
 Game Boy Advance Game Link-Kabel: Zwei Spieler – Ein Kabel
 Drei Spieler – Zwei Kabel
 Vier Spieler – Drei Kabel

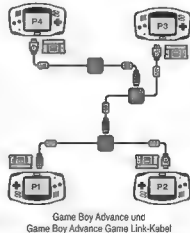
Erforderliche Schritte

Multi-Modul-Spiel:

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule in die Modulschächte.
2. Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.

- Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.
- Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.

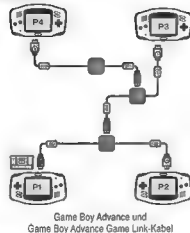
Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)



Ein-Modul-Spiel:

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul in den Modulschacht des Game Boy Advance von Spieler 1.
2. Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel.

- Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.



Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, lilafarbene Stecker im Game Boy Advance von Spieler 1 steckt.)

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.
- Wenn eines der Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.
- Wenn eines der Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.
- Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.
- Wenn eines der Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.
- Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance von Spieler 1 eingesteckt ist.



SOMMAIRE

Manipulations de base	44	Multi-Pak VS (VS. Multi-cartouches)	54
Esprits de concurrence	46	Multi-Pak Battle	
Avant la course	47	(Combat Multi-cartouches)	55
Mario GP et Quick Run		Time Trial (Contre la montre)	57
(GP Mario et Course rapide)	49	Single-Pak Multijoueur (une cartouche) ..	59
Objets	52	Ghost Exchange (Echange de fantôme)	60
Circuits	53	Jeu Multi-Cartouches.	
		Jeu Une Cartouche	62

MANIPULATIONS DE BASE

Bouton L

- Utiliser les objets (Permet aussi de stopper le défilement des objets ramassés)

START

- Pause
- Confirmer la sélection

SELECT

- Klaxonner
- Lorsque SETTINGS (paramètres) apparaît sur l'écran de sélection des modes, appuyer sur SELECT pour modifier les paramètres de jeu.



Bouton R

- Mini-saut

Bouton A

- Accélérer
- Confirmer la sélection
- Lors du départ d'une course, appuyez sur le Bouton A au bon moment pour faire un démarrage canon. Voir le chapitre "Time Trial (Contre la montre)".

Bouton B

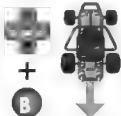
- Freiner
- Annuler la sélection

Manette +

- Piloter (droite/gauche)
- Sélection des menus

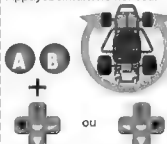
Marche arrière

Lorsque votre Kart est arrêté, appuyez sur



Virage serré

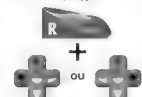
Appuyez simultanément sur



Dérapiage

Pour déraper dans les virages. Voir le chapitre "Time Trial (Contre la montre)".

Maintenir



Pour jeter des carapaces derrière soi, appuyez sur



Pour jeter des bananes devant soi, appuyez sur



ESPRITS DE CONCURRENCE

Les huit pilotes de **MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™** sont répartis en trois classes différentes. Chaque personnage a ses points forts suivant les circuits. Essayez-les tous pour choisir celui qui conviendra le mieux au circuit sélectionné.

CATÉGORIE POIDS PLUME

Une excellente accélération mais une vitesse de pointe assez réduite. Pas trop ralenti par la poussière mais instable lors des chocs avec les karts plus lourds.

YOSHI™

Passe-partout!



TORD

Une accélération de folie!



PEACH

Aussi belle qu'efficace!



CATÉGORIE POIDS MOYEN

Bon compromis entre la catégorie des poids plume et des poids moyen.

LUIGI

Bon pilote!



MARIO™

Parfaitement équilibré!



CATÉGORIE POIDS LOURD

Une vitesse de pointe élevée mais une accélération et une tenue de route assez médiocres. Envoie facilement les karts de la catégorie poids plume dans le décor mais souffre d'un fort ralentissement hors-piste.

BOWSER

Le plus rapide!



DONKEY KONG™

Plus maniable que Wario!



WARIO™

Le poids lourd des poids lourds!



AVANT LA COURSE

Insérez la cartouche **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** dans votre Game Boy Advance™ puis allumez-la.

1 NOMBRE DE JOUEURS

Pour une partie un joueur:

Choisissez **SINGLE PLAYER** (un joueur) sur l'écran titre.



Pour une partie de deux à quatre joueurs:

Après avoir vérifié que les câbles sont bien branchés, chaque joueur doit utiliser la Manette **+** pour sélectionner **MULTIPLAYER** (Multijoueurs) sur l'écran titre. Puis choisissez entre le **mode Single-Pak** (une cartouche) ou **Multi-Pak** (Multi-cartouches). Le **mode Multi-Pak** nécessite une cartouche de **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** par joueur. Une seule cartouche est nécessaire pour jouer au **mode Single-Pak**. (Voir le chapitre "Multijoueur une cartouche").



Voir le chapitre "Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche" pour plus d'informations sur les branchements multiples de votre Game Boy Advance.

Le Bouton A confirme la sélection, le Bouton B annule la sélection sur tous les écrans.

Voir le chapitre "Ghost Exchange (Echange de fantôme)" pour les échanges de données de fantômes.

2 CHOISIR UN JEU

Choisissez le mode de jeu désiré. Référez-vous aux explications qui suivent pour voir quels sont les modes accessibles avec le nombre de personnages que vous avez sélectionné. Lorsque vous choisissez un mode et que le mot **SETTINGS** apparaît en bas à gauche de votre écran, appuyez sur **SELECT** pour modifier les paramètres.

MARIO GP (GP Mario)	Huit pilotes qui s'affrontent pour des points.	1-2 joueurs
VS.	Mesurez-vous à vos amis pour la première place.	2-4 joueurs
BATTLE (Combat)	Affrontez vos adversaires sur des stages spéciaux et essayez d'éclater leurs ballons.	2-4 joueurs
TIME TRIAL (Contre la montre)	Courez tout seul afin d'obtenir le meilleur temps.	1 joueur
QUICK RUN (Course rapide)	Courez pour la première place face à sept autres pilotes.	1 joueur

La liste ci-dessus est essentiellement pour le multijoueur plusieurs cartouches.

3 CHOISIR LA CYLINDREE

Dans les modes Mario GP, VS. et Quick Run, vous devez tout d'abord sélectionner la cylindrée de votre kart. Le kart 50cc est le meilleur compromis pour les débutants.



4 CHOISIR UN PERSONNAGE

Avant de commencer la course, vous devez sélectionner un des huit personnages disponibles. Choisissez un personnage et appuyez sur le Bouton A puis une seconde fois lorsque OK? apparaît à l'écran. Si vous sélectionnez le point d'interrogation, un personnage vous sera attribué au hasard.



NOTE: Un personnage ne peut être choisi qu'une seule fois parmi tous les joueurs.

5 CHOIX DU CIRCUIT

Vous devez maintenant choisir le circuit sur lequel vous voulez courir. Dans certains modes, vous devez choisir une cup plutôt qu'un circuit.



En piste maintenant!

NOTE: En multijoueurs, le joueur 1 choisit le mode, la cylindrée et le circuit.

Pour effacer toutes les données sauvegardées, maintenez les Bouton L, R, B et START en allumant votre console, puis choisissez YES (Oui) lorsque le message de confirmation apparaît. Une fois effacées les données ne peuvent plus être récupérées, alors faites attention!

MARIO GP ET QUICK RUN (GP Mario et Course rapide)

Dans le mode Mario GP, huit pilotes s'affrontent sur quatre circuits dans une Cup pour remporter un maximum de points et gagner le grand prix. Le mode Quick Run permet de piloter son bolide sur un circuit de type grand prix. Les informations suivantes sont pour la plupart pour le mode Mario GP.

1 CHOOSE A CUP (Choisir une Cup)

Lors de votre première partie, vous avez le choix entre quatre Cups. Chaque Cup est composée de quatre circuits différents. Choisissez une Cup sur l'écran de sélection des circuits.



2 ICONES



3 COURSE ET CLASSEMENT

Tours

Chaque course est composée de 3 tours de circuit.

Points

Vous gagnez des points en terminant une course dans les 4 premiers. De cette façon, vous pouvez aussi accéder à la course suivante. Si vous terminez cinquième ou au-delà, vous devez recommencer la course. Vous ne disposez que de 3 essais pour terminer une course dans les 4 premiers. Dans les parties en deux joueurs, il suffit d'un des joueurs dans les 4 premiers pour faire avancer les deux joueurs vers la course suivante.

Trophées et classement

Les trophées d'or, d'argent et de bronze sont décernés aux joueurs ayant les 3 meilleurs totaux de points à la fin d'une Cup.

QUATRE PREMIERES PLACES	
1er	9 points
2ème	6 points
3ème	3 points
4ème	1 point
5ème ou au-delà	0 point



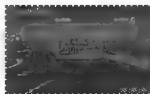
Il existe 8 classements différents que l'on peut gagner en fonction de ses performances: ★★★, ★★, ★, A, B, C, D et E. Cette information sera sauvegardée et vos records mis à jour automatiquement en appuyant sur le Bouton A après avoir reçu un trophée. Les trophées sont attribués pour chaque type de cylindrée. Quand vous remportez 4 trophées d'or dans un type de cylindrée, vous pouvez essayer les SPECIAL CUPS (Coupes Spéciales) de cette catégorie.

Pièces

Vous pouvez augmenter la vitesse maximale de votre kart en accumulant des pièces trouvées sur le circuit. Vous pouvez récupérer jusqu'à 55 pièces. En revanche, à chaque collision avec un autre kart, vous perdez des pièces. Si vous perdez toutes vos pièces, tout contact avec un autre kart vous fera valser. Le nombre de pièces au début d'une course dépend de votre position sur la ligne de départ.

Pause

Pendant n'importe quelle course vous pouvez appuyer sur START pour mettre le jeu en pause. Choisissez QUIT (quitter) sur le menu de pause pour retourner au menu de sélection de mode.



QUICK RUN

Le QUICK RUN est une course simple pour un joueur dont le but est la position plutôt que les points. C'est un mode parfait pour s'entraîner aux circuits des Cups du MARIO GP. En choisissant ce mode, appuyez sur SELECT sur l'écran de sélection de mode pour changer les paramètres. Utilisez la Manette + pour ajuster les paramètres.



Vos temps du MARIO GP et du QUICK RUN ne peuvent être sauvegardés.



OBJETS

Roulez à travers les boîtes à objet sur le circuit pour ramasser un objet. Les objets ramassés sont indiqués dans la fenêtre des objets. Appuyez sur le Bouton L pour utiliser un objet.

AMELIOREZ VOTRE KART !

Etoile

Devenez invincible pendant un moment.



CHAMPIGNON

Vous accélérez d'un coup.



ATTAQUEZ D'AUTRES COUREURS !

Eclair

Un éclair tombe sur tous vos adversaires, les rapetissant et les ralentissant pendant un moment.



ATTAQUEZ LES MENEURS !

CARAPACE ROUGE

Vous lancez une carapace à tête chercheuse visant à percuter le kart devant vous.



CARAPACE VERTE

Attaquez vos adversaires avec une carapace fonçant en ligne droite et ricochant sur les parois.



TRIPLE CARAPACE VERTE

Attaquez vos adversaires comme avec le triple carapace rouge. Lancez ces carapaces sur des obstacles comme les bananes pour les dégager de la route.



VOLEZ DES OBJETS !

BOO

Volez l'objet d'un adversaire. Utilisez Boo pour devenir transparent et ainsi ne pas être affecté par les bananes ou les carapaces. De plus, si vous êtes derrière le premier, Boo viendra le troubler.



BLOQUEZ D'AUTRES COUREURS !

BANANE

Faites déraiser vos poursuivants en laissant une peau de banane derrière vous.



TRIPLE CARAPACE ROUGE

Trois d'un coup ! Appuyez sur le Bouton L pour les faire tourner autour de vous. Vous pouvez attaquer les adversaires ou vous en servir comme d'un bouclier.



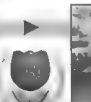
CARAPACE A EPINES

Lancez une carapace à tête chercheuse visant le premier. Elle percute en plus les karts sur son passage.



- Maintenez le Bouton L pour préparer une seule carapace ou banane, puis relâchez pour la lancer.
- Lancées vers l'avant, les carapaces vertes foncent en ligne droite et les rouges cherchent leur cible. La triple carapace rouge ne peut être lancée en arrière.

CIRCUITS



Seuls les coureurs ayant remporté les 4 Cups peuvent relever le défi de la SPECIAL CUP (Coupe Spéciale).

MULTI-PAK VS. [VS. Multi-cartouches]

Le **mode VS.** (VS. Multi-cartouches) est un défi pour 2 à 4 joueurs. Chaque joueur doit choisir **MULTIPLAYER** sur l'**écran titre** et choisir **MULTI-PAK LINK** (Link Multi-cartouches). Enfin, le Joueur 1 fera les sélections suivantes. Chaque joueur doit avoir sa cartouche de jeu **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** pour un mode multi-joueurs en multi-pak. (Voir chapitre "Avant la course".) Appuyez sur **SELECT** sur l'**écran du mode** pour changer les paramètres de ce mode.

1 CHOISIR UN PARCOURS

Choisir d'abord une des **MARIO GP cups**, puis un circuit.



Résultats de course 2 Joueurs

2 COURIR ET PLACER

La course se termine quand le dernier coureur placé est déterminé. Le résultat de chaque joueur sera affiché à l'**écran des résultats du VS.** Après chaque course, vous pouvez choisir de continuer (**TRY AGAIN**) ou d'arrêter (**QUIT**).



Résultats de course 4 Joueurs

- Vous pouvez changer les circuits et les karts sur le menu apparaissant quand une course est en pause.
- Tous les résultats VS. sont perdus une fois la console sur OFF.

TECHNIQUES SPECIALES

Vive les objets!

Bloquez les attaques ennemies en gardant des carapaces ou des bananes autour de votre kart pendant la course. Après avoir lancé un objet, attrapez une autre boîte à objet pour encore plus d'objets!

Eclairs tactiques!

Les coureurs invincibles après avoir lancé une étoile ne sont affectés par les éclairs, alors faites bien attention avant de lâcher un éclair sur tous les ennemis!

Y'a bon bananes!

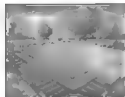
Si vous roulez sur une peau de banane (y'a bon!), appuyez sur le Bouton B rapidement pour continuer à rouler. Si vous voyez une note de musique au-dessus de votre personnage, c'est bon!

MULTI-PAK BATTLE [Combat Multi-cartouches]

Le **mode Battle** (Combat) est une partie de crève-ballons pour 2 à 4 joueurs. Chaque joueur choisit d'abord **MULTIPLAYER** sur l'**écran titre**, puis **MULTI-PAK LINK**. Chaque joueur nécessite une cartouche de jeu **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** (voir chapitre "Avant la course").

1 CHOISIR UN CIRCUIT

Le mode **Battle** dispose de 4 circuits différents.



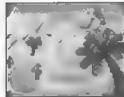
Battle Course (Circuit Combat) 1



Battle Course (Circuit Combat) 2

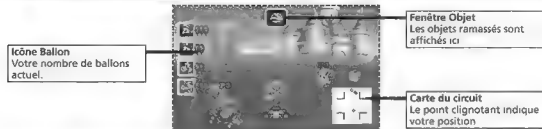


Battle Course (Circuit Combat) 3



Battle Course (Circuit Combat) 4

2 ICONES A L'ECRAN



3 L'ENFER DU DEVOIR

Chaque kart dispose de 3 ballons. Vous remportez la partie si tous les ballons de vos adversaires sont éclatés avant les vôtres.

Les ballons éclatent quand...

1. Vous roulez sur une banane ou touchez un adversaire invincible.
2. Vous êtes frappé par une carapace.
3. Vous sortez d'un circuit.

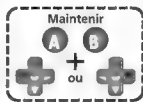
Quand les 3 ballons ont éclaté :

Dans un match 3 ou 4 joueurs, les joueurs ayant perdu tous leurs ballons deviennent des Bob-ombs et peuvent attaquer d'autres karts. Les Bob-ombs apparaissent indéfiniment et peuvent attraper des champignons dans les boîtes à objet. Les Bob-ombs n'apparaissent pas sur les cartes.

TECHNIQUES SPECIALES

Maîtrisez les virages serrés !

Si vous devez changer de direction très rapidement, le virage serré est fait pour vous ! Maintenez les Boutons A et B et tournez le volant !



TIME TRIAL (Contre la montre)

Le mode Time Trial vous permet de savoir en combien de temps vous terminez les 3 tours d'un circuit. Choisissez SINGLE PLAYER (un joueur) sur l'écran du titre. Appuyez sur SELECT sur l'écran de choix de mode pour activer ou désactiver le fantôme pendant la course.

1 TRIAL (Essai)

Après avoir choisi SINGLE PLAYER, choisir TIME TRIAL et TRIAL. Choisir ensuite un personnage.

2 CHOISIR UN CIRCUIT

D'abord, choisir une des Cups de MARIO GP puis un circuit. Il n'y a pas de boîtes à objet dans ce mode.

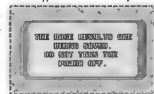
3 OBJETS

Vous débuterez votre TIME TRIAL avec le Triple Champignon. Utilisez-les au bon moment !

4 L'ARRIVEE

Vos temps de tour et temps de course seront affichés à chaque passage de la ligne d'arrivée. Les cinq meilleurs temps généraux et le meilleur temps au tour apparaîtront. Vous pourrez alors choisir TRY AGAIN (recommencer), VIEW REPLAY (voir ralenti), CHANGE TRACK (changer de circuit), CHANGE CHAR (changer de personnage), ou QUIT (quitter) pour sauvegarder vos temps.

- Les temps affichés à votre premier essai ne sont là qu'à titre indicatif.



FANTOMES

En mode Time Trial, les fantômes des meilleurs coureurs apparaissent sur les circuits. Vous pouvez sauvegarder les données fantômes de 10 circuits.

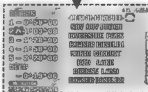
- Si vous ne terminez pas une course ou si vous mettez trop de temps à finir, les fantômes n'apparaissent pas.
- Si un fantôme ne peut pas être sauvegardé, une icône apparaît sous l'indicateur de tour.



5 RECORDS

Choisir RECORDS sur l'écran de sélection de mode pour voir les meilleurs temps de chaque circuit.

La liste des circuits a 2 colonnes à côté du nom des circuits. Les fantômes de la colonne de gauche représentent le fantôme pour une course (jusqu'à 10 courses), et les fantômes dans la colonne de droite sont ceux reçus par échange (jusqu'à 2 courses). Choisir un fantôme et appuyer sur le Bouton A pour voir les données du fantôme et les ralentis.



TECHNIQUES SPECIALES

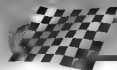
Dérapez dans les virages!

Vous pouvez maîtriser la plupart des virages sans perdre de vitesse en dérapant. C'est la clé des records!



Un départ turbo pour prendre la tête!

Si vous appuyez sur le Bouton A au bon moment avant que le feu ne passe au vert, vous pouvez commencer la course avec une longueur d'avance!



SINGLE-PAK MULTIJOUER (une cartouche)

SINGLE-PAK LINK (Link Une Cartouche) est un mode spécial permettant à 2, 3 ou 4 joueurs de jouer en n'utilisant qu'une seule cartouche. Le Joueur 1 effectue les principales sélections avant le début de la course. Tout d'abord, connectez tous les câbles Game Boy Advance Game Link™ correctement (voir le chapitre "Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche") et allumez tous les Game Boy Advance. Le Joueur 1 doit choisir MULTIPLAYER sur l'écran titre et ensuite le mode Une cartouche.

Après avoir vérifié toutes les connexions sur l'écran des connexions (à droite), appuyez sur le Bouton A et attendez la fin du transfert.



Joueur 1



Joueur 2

1 CHOISIR UN CIRCUIT

Le Joueur 1 choisit un des quatre circuits spéciaux et appuie sur le Bouton A pour confirmer. Appuyer sur le Bouton B annulera les sélections. Les joueurs 2 à 4 doivent patienter.



Joueur 1

2 REGLES

Dans les courses en SINGLE-PAK LINK, les joueurs jouent en tant que Yoshis de couleurs différentes. Il n'y a qu'un type de moteur disponible dans ce mode. Le premier à terminer 5 tours remporte la victoire. Lisez les instructions à l'écran.



UTILISER PLUSIEURS CARTOUCHES

Vous pouvez jouer en SINGLE-PAK LINK quand plusieurs cartouches sont utilisées. Après que le Joueur 1 allume sa console, les autres joueurs doivent maintenir START et SELECT et allumer leur console. Une fois le logo NINTENDO disparu, continuez à faire vos sélections comme indiqué dans les pages précédentes. Le Joueur 1 doit faire toutes les sélections.

Référez-vous à la notice du Game Boy Advance pour plus d'informations.

GHOST EXCHANGE [Echange de fantôme]

Vous pouvez utiliser le câble Game Boy Advance Game Link pour échanger des données fantômes du mode Time Trial.

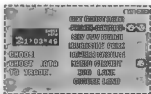
- Voir le chapitre "Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche" pour en savoir plus sur les connexions multi-cartouches. Ne pas brancher plus de 2 consoles pour un échange.

Après avoir vérifié les connexions les deux joueurs doivent choisir GHOST EXCHANGE sur l'écran titre. Le Joueur 1 fait les sélections.

A l'écran du choix des circuits, appuyez sur \uparrow ou \downarrow sur la Manette \leftarrow pour choisir le circuit dont le fantôme est à échanger. Il y a 2 colonnes avec des icônes Boo : la colonne de gauche indique les fantômes pouvant être échangés (10 circuits maximum).

Pour recevoir un fantôme sans en envoyer un, choisissez GET GHOST DATA (revoir donnée fantôme).

- La colonne de droite indique les fantômes reçus. Cette donnée ne peut pas être échangée.



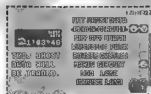
Ecran de confirmation

Lorsque vous sélectionnez un fantôme pouvant être échangé, le temps du fantôme apparaîtra en haut à gauche de l'écran. Choisissez une donnée à échanger et appuyez sur le Bouton A, puis appuyez sur A à nouveau lorsque OK? apparaît. Quand les deux joueurs ont fait leur choix, un message de confirmation apparaîtra.

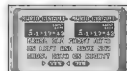
Vérifiez les données sur l'écran de confirmation et choisissez YES (Oui). Si un joueur envoie des informations, il doit attendre que l'autre joueur confirme l'échange.

Si vous vous retrouvez avec 2 fantômes après un échange, vous devrez en effacer un. Appuyez sur \leftarrow et \rightarrow sur la Manette \leftarrow pour choisir un fantôme à effacer.

- En effaçant un fantôme, on vous demandera de confirmer l'annulation d'une ancienne donnée et son remplacement par une nouvelle.
- Même si l'un des joueurs choisit d'annuler un échange après que l'autre a décidé de le valider, ce dernier recevra le fantôme du premier.



Ecran de confirmation




Une fois tout validé, l'échange peut commencer. N'éteignez pas les consoles pendant le transfert des données. L'échange est terminé une fois les données sauvegardées. Vous pouvez ensuite choisir CONTINUE TRADING (continuer les échanges) ou quitter le mode Ghost Exchange et retourner à l'écran titre.

- Les échanges s'effectuent après les choix finaux des 2 joueurs. Il est ainsi souvent fréquent d'attendre les choix de chacun. D'autre part, appuyer sur le Bouton B peut ne pas annuler un échange. Assurez-vous donc que tout est en règle avant de finaliser un échange.



JEU MULTI-CARTOUCHES, JEU UNE CARTOUCHE

 CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NECESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™.

Équipement nécessaire

Game Boy Advance	Un par joueur
Cartouches / Jeu Multi-Cartouches	Une par joueur
Jeu Une Cartouche	Une cartouche
Câbles Game Boy Advance Game Link	2 joueurs: 1 câble
.....	3 joueurs: 2 câbles
.....	4 joueurs: 3 câbles

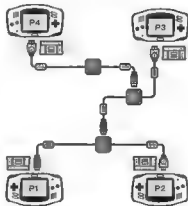
Connexion des câbles

Jeu Multi-Cartouches

1. Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.
2. Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.
3. Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).
4. Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs.

- Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.
- Le joueur qui connectera la prise violette dans son Game Boy Advance sera le joueur 1.

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

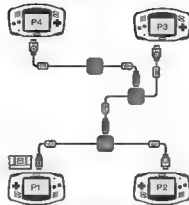


Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

Jeu Une Cartouche

1. Assurez que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans le Game Boy Advance du joueur 1.
2. Connectez les câbles Game Link entre eux.
3. Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans le Game Boy Advance du joueur 1, et les grosses prises grises dans les Game Boy Advance des autres joueurs.
4. Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).
5. Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs avec une cartouche.

- Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.



Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.
- Si votre câble Game Link n'est pas correctement inséré dans votre Game Boy Advance.
- Si un des câbles Game Link est retiré pendant un transfert de données.
- Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectés entre eux.
- Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'un des Game Boy Advance.
- Si la cartouche n'est pas insérée dans le Game Boy Advance du Joueur 1 (Jeu Une Cartouche).

ÍNDICE

Los controles	84	Multi-Pak VS.	94
Espíritus competitivos	86	Multi-Pak Battle	95
Antes de la carrera	87	Time Trial	97
Mario GP y Quick Run	89	Multijugador Single-Pak	99
Objetos	92	Ghost Exchange	100
Circuitos	93	Juego Multicartucho, Juego con un cartucho	102

LOS CONTROLES

Botón L

- Usar objetos
- (También sirve para detener la rotación de objetos al coger una caja).

START

- Pausa
- Confirmar selección

SELECT

- Cláxon
- Cuando SETTINGS aparezca en la Pantalla de Selección de Modo, pulsa SELECT para cambiar la configuración del juego.



Botón R

- Salto pequeño

Botón A

- Acelerador
 - Confirmar selección
- Al comenzar una carrera, pulsa el Botón A en el momento preciso para acelerar al máximo tu kart (consulta el apartado "Time Trial").

Botón B

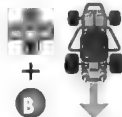
- Freno
- Cancelar selección

Panel de Control

- Girar volante (izquierda/derecha)
- Seleccionar en los menús

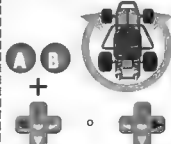
Marcha atrás

Con el kart parado, pulsa



Trompo

Pulsa a la vez



Derrape

Entra resbalando con fuerza en las curvas (consulta el apartado "Time Trial").

Mantén pulsado



Para disparar conchas hacia atrás, pulsa



Para lanzar plátanos hacia adelante, pulsa



ESPIRITUS COMPETITIVOS

Los ocho corredores de **MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™** se clasifican en tres categorías. Cada uno tiene diferentes cualidades y corre de manera distinta en cada circuito.

PESOS PLUMA

Poseen una excelente capacidad de aceleración, pero su velocidad máxima es reducida. Los obstáculos no los frenan demasiado, pero los karts pesados los sacan fácilmente de la pista.

YOSHI™

¡No hay obstáculo que le frene!



TORD

¡Nadie acelera tan rápido!



PEACH

¡Delicada y ligera pero veloz!



PESOS MEDIOS

Son la opción intermedia entre los pesos pluma y los pesos pesados.

LUIGI

¡Genial en las curvas!



MARIO™

¡Perfectamente equilibrado!



PESOS PESADOS

Su velocidad máxima es muy alta, pero les cuesta acelerar y deben girar con cuidado en las curvas. Son ideales para sacar de la pista a los karts ligeros, pero cuando ellos se salen, pierden velocidad de una forma increíble.

BOWSER

¡Nadie es más rápido!



DONKEY KONG™

¡Mejor que Wario en las curvas!



WARIO™

¡Todo el poder de un peso pesado!



ANTES DE LA CARRERA

Inserta el cartucho de **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** en tu Game Boy Advance™ y enciende la consola (ON).

1 SELECCIONA LOS JUGADORES

Para partidas de un solo jugador:

Selecciona **SINGLE PLAYER** en la **Pantalla de Título**.



Para partidas de dos a cuatro jugadores:

Después de comprobar la conexión de los cables, cada jugador deberá usar el **+** Panel de Control para seleccionar **MULTIPLAYER** en la **Pantalla de Título**. A continuación, selecciona el **Modo Single-Pak** o **Multi-Pak**. Para jugar en el **Modo Multi-Pak**, cada jugador deberá tener un cartucho de **MARIO KART: SUPER CIRCUIT**. Los juegos de **Single-Pak** sólo necesitarás un cartucho (consulta el apartado "Multijugador Single-Pak").



Si quieres saber más acerca de cómo conectar varias consolas Game Boy Advance entre sí, consulta el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho".

Con el Botón A puedes confirmar las selecciones que hagas en los menús de pantalla y, con el Botón B, cancelarlas.

Consulta el apartado "Ghost Exchange" para obtener más información sobre el intercambio de información del corredor fantasma.

2 ELIGE UN JUEGO

Elige el modo en el que quieres jugar. Consulta el cuadro de la página siguiente para ver en qué modo puedes jugar con el número de jugadores que has seleccionado. Si seleccionas un modo y la palabra **SETTINGS** aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla, pulsa **SELECT** para cambiar la configuración del mismo.

MARIO GP	Ocho corredores luchando para conseguir más puntos que los demás.	1-2 jugadores
VS.	Compite con tus amigos por el primer puesto.	2-4 jugadores
BATTLE	Enfréntate a tus amigos en recintos especiales y trata de explotar sus globos.	2-4 jugadores
TIME TRIAL	Tú solo contra el reloj.	1 jugador
QUICK RUN	Sólo tienes una carrera para demostrar que eres el más rápido de los ocho.	1 jugador

La lista de arriba hace referencia específicamente a los juegos multijugador del Modo Multi-Pak.

3 ELIGE UNA CATEGORÍA DE MOTOR

En los Modos Mario GP, VS. y Quick Run, deberás escoger la categoría del motor con el que quieres correr. El motor de 50 cc es el más manejable para los principiantes.



4 SELECCIONA UN PERSONAJE

Antes de correr, elige cuál de los ocho personajes quieres utilizar. Elige un personaje y pulsa el Botón A. Para confirmar la selección, pulsa de nuevo el Botón A cuando "OK?" aparezca en pantalla. Si quieres que el azar elija al personaje por ti, selecciona el dado que hay en el centro.



NOTA: En los modos multijugador, cada personaje sólo puede ser utilizado por un jugador.

5 SELECCIONA UN CIRCUITO

Para terminar, elige el circuito. Ten en cuenta que en algunos modos deberás elegir una copa (cup) en lugar de un circuito en particular.

¡A calentar motores!

NOTA: En las partidas multijugador, el Jugador 1 es quien elige el modo, la categoría del motor y el circuito.

Para borrar todos los datos guardados, mantén pulsados los Botones L, R, B y START al encender la consola (ON). A continuación, acepta el mensaje de confirmación que aparece en la pantalla pulsando YES (sí). Recuerda que si borras los datos, nunca podrás recuperarlos, así que ten cuidado.



MARIO GP Y QUICK RUN

En el Modo Mario GP, ocho corredores compiten en los cuatro circuitos de una copa para lograr el máximo número de puntos y ganar el Grand Prix. En el Modo Quick Run también se compite al estilo Grand Prix, pero en circuitos individuales. La siguiente información concierne principalmente al Modo Mario GP.

1 ELIGE UNA COPA

La primera vez que juegues podrás elegir entre cuatro copas. Cada una consta de cuatro circuitos diferentes. Elige una copa en la Pantalla de Selección de Circuito.



2 ICONOS DE PANTALLA



3 CARRERA Y POSICIONES

Vueltas

Cada carrera consta de tres vueltas al circuito.

Puntos

Cuando quedes entre los cuatro primeros de la carrera, ganarás puntos y el derecho a participar en la siguiente. Si no quedas clasificado entre los cuatro primeros, deberás repetir la carrera, pero sólo tienes tres oportunidades para lograrlo. En las partidas de dos jugadores, siempre que uno de los dos termine entre los cuatro primeros, ambos jugadores podrán continuar corriendo.

Trofeos y ránking

Los tres corredores que obtengan el mayor número de puntos al cabo de las cuatro carreras de cada copa recibirán los trofeos de oro, plata y bronce.

LOS CUATRO PRIMEROS	
1º	9 puntos
2º	6 puntos
3º	3 puntos
4º	1 punto
del 5º en adelante	0 puntos



Existen también ocho categorías diferentes que puedes alcanzar en función de lo bien que hayas competido: A, B, C, D y E. Esta información se guarda junto con los mejores registros que hayas logrado y se actualiza automáticamente al pulsar el Botón A después de recibir cada trofeo. Hay trofeos distintos para cada categoría de motor. Cuando obtengas los cuatro trofeos de oro en una categoría de motor, podrás entrar a participar en las copas especiales (SPECIAL CUPS) de la misma.

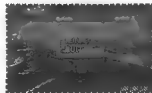


Monedas

Para aumentar la velocidad punta que puedes alcanzar con tu kart, recoge monedas a lo largo del circuito. Puedes acumular hasta 55 monedas. Pero cada vez que te choques con otro kart se te caerán algunas. Cuando te quedes sin monedas, perderás el control si otro kart se choca contigo. El número de monedas con el que empiezas depende de tu posición en la parrilla de salida.

Pausa durante la partida

En el transcurso de la carrera, puedes pulsar START para detener el juego. Selecciona QUIT en la Pantalla de Pausa para regresar a la Pantalla de Selección de Modo.



QUICK RUN

En las carreras del **Modo Quick Run** participa un solo corredor que compite en una única carrera para lograr el primer puesto. Es el modo ideal si lo que quieres es adquirir experiencia para las carreras de las copas de MARIO GP. Cuando selecciones este modo, pulsa SELECT en la Pantalla de Selección de Modo para cambiar la configuración del juego. Utiliza el Panel de Control para hacer los ajustes.



Los tiempos que obtengas en MARIO GP y QUICK RUN no podrán guardarse.

OBJETOS

Pasa por encima de las Cajas de Objetos que hay a lo largo de la pista para recoger objetos. Los que recojas aparecerán en la ventana de objetos. Pulsa el Botón L para usarlos.

¡REFUERZA TII KART!

ESTRELLA

Lo hace invulnerable durante un tiempo.

CHAMPINÓN

Notarás un acelerón.

¡ATACA A OTROS CORREDORES!

RAYO

Haz que la fuerza del rayo caiga sobre todos tus contrincantes, haciéndolos más pequeños y aminorando su velocidad durante unos segundos.

¡ATACA A LOS LÍDERES!

CONCHA ROJA

Lanza una concha teledirigida que haga chocar al corredor que hay justo delante de ti.

CONCHA VERDE

Ataca a tus contrincantes igual que lo harías con una Concha Roja. Las Conchas Verdes no persiguen a los corredores: salen disparadas en línea recta y luego rebotan en vallas y muros.

TRÍO DE CONCHAS VERDES

Ataca a tus contrincantes igual que lo harías con el Trío de Conchas Rojas. Lanza estas conchas contra obstáculos como plátanos para despejar el camino.

¡ROBA OBJETOS!

BOO

Róbalos objetos a otros corredores. Utiliza a Boo para hacerte transparente y que los plátanos y las conchas te atraviesen sin tocarte. Además, cuando no vayas el primero en la carrera, Boo perseguirá al líder y tratará de interferir en su camino.

¡BLOQUEA A OTROS CORREDORES!

PLÁTANO

Lanza plátanos delante de los karts de tus contrincantes para hacerles perder un tiempo valioso.

TRÍO DE CONCHAS ROJAS

¡Consigue tres conchas a la vez! Pulsa el Botón L una vez para colocarlas dando vueltas alrededor de tu kart. Luego puedes usarlas para atacar o simplemente para desviar los ataques lanzados por otros corredores.

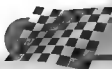
CONCHA DE PINCHOS

Dispara una Concha de Pinchos para que alcance al kart que lidera la carrera. Verás cómo va dejando en la cuneta a todo kart que se encuentre en su camino.

- Cuando quieras disparar una concha o un plátano, pulsa el Botón L para colocar el objeto y luego suelta el botón para lanzarlo.
- Cuando se disparan hacia atrás, las Conchas Verdes siguen una línea recta en esa dirección mientras que las Conchas Rojas van a por cualquier corredor que se te acerque. Los Tríos de Conchas no pueden dispararse hacia atrás.

CIRCUITOS





MULTI-PAK VS.

El **Modo VS.** es una competición de dos a cuatro jugadores. Cada jugador debe elegir **MULTIPLAYER** en la **Pantalla de Título** y luego seleccionar **MULTI-PAK LINK**. Por último, el Jugador 1 será quien elija las opciones que aparecen más abajo. Cada jugador debe tener su propio cartucho de **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** para los modos multijugador Multi-Pak (consulta el apartado "Antes de la carrera"). Pulsa **SELECT** en la **Pantalla de Selección de Modo** para cambiar la configuración de este modo.

1 SELECCIONA UN CIRCUITO

Primero elige una de las copas de **MARIO GP** y luego selecciona un circuito para correr.



Resultados de la carrera de dos jugadores

2 CARRERA Y POSICIONES

La carrera termina tan pronto como se decide cuál es el último corredor de la misma. El resultado obtenido por cada jugador aparece en la **Pantalla de Resultados del Modo VS.** Al término de cada carrera, podrás elegir si quieres seguir corriendo o no.



Resultados de la carrera de cuatro jugadores

- Puedes cambiar de circuito y de kart en el menú de pausa.
- Todos los resultados obtenidos en el **Modo VS.** se pierden al apagar la consola (OFF).

TRUCO BÁSICO

¡Obstáculos!

Bloquea los ataques de tus contrincantes colocando conchas y plátanos alrededor de tu kart mientras sigues corriendo. Una vez colocados, podrás recoger otra Caja de Objetos.

¡La estrategia del rayo!

Los rayos no afectan a los corredores que se han hecho invulnerables con el uso de una Estrella, así que elige con cuidado el momento para desatar la furia de los cielos.

¡Ojo con los plátanos!

Si pisas una cáscara de plátano, pulsa el Botón B rápidamente para no perder el control. Cuando veas una nota musical dentro de un bocadillo encima de tu personaje, ¡ya estarás cantando victoria!

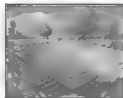


MULTI-PAK BATTLE

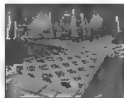
En el **Modo Battle** (batalla) pueden participar de dos a cuatro jugadores que tienen que explotar los globos de los demás corredores. Cada jugador deberá seleccionar **MULTIPLAYER** en la **Pantalla de Título** y luego elegir **MULTI-PAK LINK**. Además, cada uno deberá tener su propio cartucho de **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** (consulta el apartado "Antes de la carrera").

1 SELECCIONA UN CIRCUITO

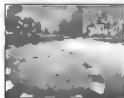
En el **Modo Battle** podrás elegir uno de estos cuatro circuitos.



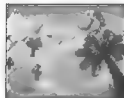
Battle Course 1
(Circuito de Batalla 1)



Battle Course 2
(Circuito de Batalla 2)



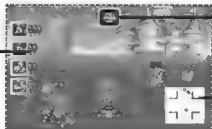
Battle Course 3
(Circuito de Batalla 3)



Battle Course 4
(Circuito de Batalla 4)

2 ICONOS DE PANTALLA

Globos
Aquí se indica cuántos globos quedan.



Ventana de objetos
Aquí se muestran los objetos que has recogido

Mapa del circuito
El punto que parpadea indica tu posición.

3 NORMAS DE PARTICIPACIÓN

Cada kart tiene tres globos. Ganarás si los tres globos de todos tus contrincantes explotan antes que los tuyos.

Los globos explotarán cuando:

1. Pisas un plátano o te choques contra un oponente invulnerable.
2. Te alcance una concha.
3. Te salgas de la pista.

Cuando exploten los tres globos:

En las partidas de tres y cuatro jugadores, los jugadores que pierdan los tres globos se convertirán en Bob-ombs que podrán explotar contra otros karts. Los Bob-ombs aparecen continuamente y pueden recoger Champiñones de las Cajas de Objetos. Éstos no aparecen en los mapas de los circuitos.

TRUCO BÁSICO

¡Domina los trompos!

Cuando necesites cambiar de dirección al instante, el trompo es tu mejor opción. Simplemente mantén pulsados los Botones A y B y gira el volante.



TIME TRIAL

El **Modo Time Trial** es una contrarreloj donde podrás comprobar lo rápido que eres en cada circuito. Selecciona SINGLE PLAYER en la **Pantalla de Título**. Pulsa SELECT en la **Pantalla de Selección de Modo** para decidir si vas a competir con corredor fantasma.

1 TRIAL (Prueba)

Después de seleccionar SINGLE PLAYER, elige TIME TRIAL y luego selecciona TRIAL. A continuación, elige tu personaje.

2 SELECCIONAR UN CIRCUITO

Primero, elige una de las copas de MARIO GP y después, un circuito. En este modo, ninguno de los circuitos tiene Cajas de Objetos.

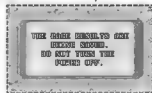
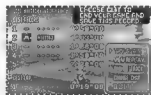
3 OBJETOS

En el **Modo Time Trial** comenzarás cada carrera con un Trío de Champiñones. Úsalos cuando necesites dar un acelerón.

4 LA BANDERA DE CUADROS

Al cruzar la línea de meta aparecerán en pantalla los tiempos de cada vuelta y el tiempo total de la carrera. A continuación verás los cinco mejores tiempos y la vuelta más rápida. A la derecha de la pantalla se abre un menú donde podrás elegir entre TRY AGAIN (intentar de nuevo), VIEW REPLAY (ver la repetición de la carrera), CHANGE TRACK (cambiar de circuito), CHANGE CHAR (cambiar de personaje) y QUIT (salir) para guardar los tiempos logrados.

- Los tiempos que aparecen la primera vez que corres son sólo de referencia.



CORREDORES FANTASMA

En el **Modo Time Trial** los fantasmas del corredor más rápido se enfrentarán a ti. Puedes guardar los corredores fantasma (Ghost Data) de hasta 10 circuitos.

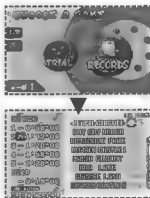
- Cuando no termines una carrera o tardes demasiado en finalizarla, los corredores fantasma no aparecerán.
- En los casos en los que no puedas guardar los corredores fantasma, aparecerá un icono debajo del indicador de la vuelta más rápida.



5 RECORDS

Selecciona **RECORDS** en la **Pantalla de Selección de Modo** para ver los tiempos récord de cada circuito.

A la derecha de la lista de circuitos aparecen dos columnas de iconos. La primera muestra tus corredores fantasma (máx. 10 circuitos) y la segunda muestra los corredores fantasma que has intercambiado (máx. 2 circuitos) con tus amigos. Selecciona un corredor fantasma y pulsa el Botón A para ver los datos del mismo y la repetición de su carrera.



MÁS TRUCOS BÁSICOS

¡Derrapa en las curvas!

Podrás tomar la mayoría de las curvas derrapando y sin reducir la velocidad: es la clave para conseguir los mejores tiempos.



Mantén pulsado



¡Hazte con la primera posición con el turbo de arranque!



Si pulsas el Botón A justo antes de que se encienda la luz verde, comenzarás la carrera con un gran acelerón.



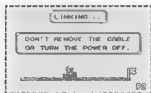
MULTIJUGADOR SINGLE-PAK

El **Modo Single-Pak Link** es un modo especial multijugador en el que pueden competir de dos a cuatro jugadores con un solo cartucho. El Jugador 1 será quien seleccione la mayoría de las opciones antes de dar comienzo a la carrera. Primero, asegúrate de conectar correctamente todos los cables Game Link de Game Boy Advance™ (consulta el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho") y enciende todas las Game Boy Advance (ON). El Jugador 1 debe seleccionar **MULTIPLAYER** en la **Pantalla de Título** y luego elegir el **Modo Single-Pak**.

Una vez comprobadas todas las conexiones en la pantalla de conexiones (que se muestra a la derecha), pulsa el Botón A y espera a que finalice la transferencia de datos.



Jugador 1



Jugador 2

1 SELECCIONA UN CIRCUITO

El Jugador 1 deberá seleccionar uno de los cuatro circuitos especiales y pulsar el Botón A para confirmarlo. Llegados a este punto, el Botón B no cancelará la selección realizada. Los demás jugadores deberán esperar unos segundos.



Jugador 1

2 REGLAS

En las carreras del **Modo Single-Pak Link**, los jugadores juegan con el personaje de Yoshi en distintos colores. Sólo hay una categoría de motor en este modo. Ganará el corredor que primero termine cinco vueltas. Lee atentamente toda la información que aparece en pantalla.



CUANDO SE USAN VARIOS CARTUCHOS

Tus amigos y tú podéis jugar también al modo SINGLE-PAK LINK aunque utilicéis más de un cartucho. Después de que el Jugador 1 haya encendido su consola, los demás jugadores deberán pulsar los botones START y SELECT al mismo tiempo que encienden sus consolas. Cuando el logotipo de NINTENDO desaparezca de la pantalla, elige tus opciones como se indica en la página anterior. El Jugador 1 deberá seleccionar todas las opciones.

Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de tu Game Boy Advance.



Puedes utilizar el cable Game Link de Game Boy Advance para intercambiar corredores fantasma con un amigo para el **Modo Time Trial**.

- En el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho", consulta las instrucciones sobre la conexión Multicartucho. No conectes nunca más de dos consolas a la vez para intercambiar corredores fantasma.

Tras revisar todas las conexiones, los dos jugadores deberán seleccionar GHOST EXCHANGE en la **Pantalla de Título**. El Jugador 1 será quien elija las opciones.

En la **Pantalla de Selección de Circuito**, pulsa \uparrow y \downarrow en el \blacktriangle Panel de Control para seleccionar el circuito en el que está el corredor fantasma que quieres cambiar. Verás dos columnas con iconos de Boo. La columna de la izquierda muestra los datos de los corredores fantasma que pueden intercambiarse (máx. 10 circuitos).



Pantalla de confirmación

Para recibir un corredor fantasma sin enviar ninguno tuyo, selecciona GET GHOST DATA.

- La columna de la derecha muestra los corredores fantasma que has recibido. Estos corredores no pueden intercambiarse.

Cuando selecciones un corredor fantasma que pueda cambiarse, su tiempo de carrera aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla. Selecciona qué corredor fantasma deseas intercambiar y pulsa el Botón A. Luego, vuelve a pulsar el Botón A cuando aparezca "OK?" para confirmar tu elección. Cuando los dos jugadores hayan terminado de elegir, aparecerá un mensaje final de confirmación.

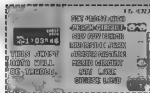
En la **Pantalla de Confirmación**, asegúrate de que los datos que tienes son los que efectivamente quieres y selecciona YES (sí). Cuando sólo haya un jugador enviando datos, deberá esperar a que el otro jugador confirme el traspaso.

Además, si después del intercambio tienes dos corredores fantasma en el mismo circuito, deberás borrar uno. Pulsa \blacktriangle y \blacktriangledown en el \blacktriangle Panel de Control para elegir qué corredor fantasma deseas borrar.

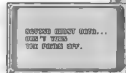
- Cuando borres los datos de un corredor fantasma, aparecerá un mensaje con el que deberás confirmar si realmente deseas borrar esos datos y sustituirlos por los nuevos.
- En el proceso de intercambio de corredores fantasma, una vez que un jugador ha aceptado el traspaso de datos, éste se producirá aunque el otro jugador lo rechace.

El intercambio comienza cuando se confirman los datos. No apagues la consola mientras se estén transfiriendo los mismos. El intercambio se completará cuando se hayan guardado todos los datos. Entonces, podrás elegir si deseas seguir cambiando corredores fantasma (CONTINUE TRADING) o si prefieres salir del Modo Ghost Exchange y regresar a la **Pantalla de Título**.

- El intercambio de datos sólo tendrá lugar cuando los dos jugadores hayan terminado de elegir las opciones, así que es probable que uno tenga que esperar a que termine el otro. El Botón B no servirá para cancelar el intercambio, así que comprueba bien toda la información antes de confirmar nada.



Pantalla de confirmación



JUEGO MULTICARTUCHO, JUEGO CON UN CARTUCHO



ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK DE GAME BOY ADVANCE.

Equipo necesario

Sistemas Game Boy Advance: Uno por jugador
Cartuchos – Multicartucho: Uno por jugador
– Juego con un cartucho: Un cartucho
Cables Game Link para Game Boy Advance: Dos jugadores: Un cable
..... Tres jugadores: Dos cables
..... Cuatro jugadores: Tres cables

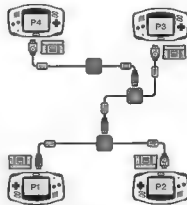
Instrucciones para conexión

Juego Multicartucho:

1. Compruebe que los interruptores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras cartucho.
2. Conecte los cables Game Link y enchúfelos en el conector externo de extensión (EXT) de cada sistema de juego.
3. Encienda el interruptor de alimentación (ON) de cada sistema de juego.
4. Siga las instrucciones de Juego Multicartucho.

- Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.
- El jugador que enchufe un conector pequeño de color morado en Game Boy Advance será el jugador nº 1.

Consulte la imagen al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño es de color morado y el grande gris.)



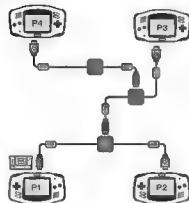
Game Boy Advance y cable Game Link de Game Boy Advance

Juego con un cartucho:

1. Compruebe que los conmutadores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte el cartucho en la ranura cartucho del jugador nº 1.
2. Conecte los cables Game Link.
3. Asegúrese de insertar el pequeño conector morado en el sistema de juego del jugador nº 1 y el grande de color gris en los demás sistemas de juego, inserte los cables Game Link en los conectores de extensión externos (EXT)
4. Apague todos los conmutadores de alimentación del sistema.
5. Ahora siga las instrucciones de Juego con un cartucho.

- Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.

Consulte el diagrama al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño de color morado y el cartucho va en el sistema de juego del jugador nº 1).



Game Boy Advance y cable Game Link de Game Boy Advance

Resolución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos de juego o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Cuando utilice cualquier cable que no sean los cables Game Link de Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link no esté totalmente insertado en algún sistema de juego.
- Cuando se retira algún cable Game Link durante la transferencia de datos
- Cuando están conectados más de cuatro sistemas de juego Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link está mal conectado a algún sistema de juego.
- Cuando se inserta un cartucho en un sistema que no sea Game Boy Advance del jugador 1 (Juego con un cartucho).

INDICE

Comandi di base	104	Multi-Pak VS.	114
Spiriti competitivi	106	Multi-Pak Battle	115
Prima di correre	107	Time Trial	117
Mario GP & Quick Run	109	Single-Pak per più giocatori	119
Strumenti	112	Ghost Exchange	120
Piste	113	Gioco con più cassette e con una sola cassetta	122

COMANDI DI BASE

Pulsante L

- Usa gli strumenti (ti permette anche di riprendere la normale andatura dopo avere raccolto uno strumento).

START

- Pausa
- Conferma le selezioni

SELECT

- Clacson
- Quando appare SETTINGS sullo schermo Seleziona Modalità, premi SELECT per cambiare i parametri di gioco.



Pulsante R

- Piccolo salto

Pulsante A

- Acceleratore
 - Conferma le selezioni
- All'inizio della corsa, premi il pulsante A nel momento giusto per una potente accelerata (vedi il capitolo "Time Trial").

Pulsantiera di comando +

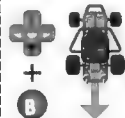
- Sterzo (sinistra/destra)
- Selezioni di menu

Pulsante B

- Freno
- Annulla le selezioni

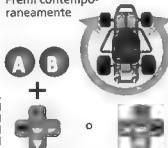
Retromarcia

Quando il tuo kart è fermo, premi



Testa-coda

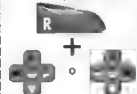
Premi contemporaneamente



Derapare

Slitta nelle curve (vedi il capitolo "Time Trial").

Tieni premuto



SPIRITI COMPETITIVI

Gli otto corridori di **MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™** appartengono a tre categorie. Ognuno ha caratteristiche e prestazioni diverse su ogni pista. Provali tutti per vedere qual è quello adatto a te.

CLASSE LEGGERA

Accelerazione eccellente, ma velocità massima ridotta. Non viene rallentato troppo dallo sporco sul circuito, ma viene facilmente messo fuori pista dai kart più pesanti.

YOSHI™

Lo sporco non è un problema per lui!



TOD

Nessuno ha un'accelerazione potente come la sua!



PEACH

Tutta la forza della leggerezza!



CLASSE MEDIA

Un'alternativa equilibrata ai kart leggeri e pesanti.

LUIGI

Sterza magnificamente!



MARIO™

Perfettamente bilanciato!



CLASSE PESANTE

Velocità massima molto elevata, ma l'accelerazione e la sterzata richiedono molta attenzione. Si fa largo facilmente buttando fuori strada i kart più leggeri, ma rallenta paurosamente fuori pista.

BOWSER

Nessuno è più veloce di lui!



DONKEY KONG™

Sterza più abilmente di Wario!



WARIO™

Tutto il peso della potenza!



PRIMA DI CORRERE

Inserisci la cassetta di gioco **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** nel Game Boy Advance™ e sposta l'interruttore di accensione su ON.

1 SCEGLI I GIOCATORI

Per i giochi ad un giocatore:

Scegli **SINGLE PLAYER** dallo schermo del Titolo.



Per i giochi da due a quattro giocatori:

Dopo aver controllato i collegamenti dei cavi, con la pulsantiera di comando **+** ogni giocatore sceglie **MULTIPLAYER** dallo schermo del Titolo. Si dovrà poi scegliere tra le modalità **Single-Pak** o **Multi-Pak**. Per i giochi Multi-Pak è necessaria una cassetta di gioco di **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** per ogni giocatore, mentre una sola cassetta è sufficiente per la modalità **Single-Pak** (vedi il capitolo "Single-Pak per più giocatori").



Vedi il capitolo "Gioco con più cassette e con una sola cassetta" per informazioni su come collegare più Game Boy Advance.

Il pulsante A serve per confermare le selezioni su tutti gli schermi di menu, il B per annullarle.

Vedi il capitolo "Ghost Exchange" per informazioni sullo scambio dei dati fantasma.

2 SCEGLI UN GIOCO

Scegli la modalità in cui vuoi giocare. Consulta la tabella alla pagina seguente per vedere quali modalità sono disponibili a seconda del numero di giocatori prescelto. Se, dopo aver scelto una modalità, appare la parola **SETTINGS** nell'angolo in basso a sinistra dello schermo, premi **SELECT** per cambiare i parametri di gioco.



MARIO GP	Otto corridori competono per il miglior punteggio	1-2 giocatori
VS.	Sfida i tuoi amici per la pole position	2-4 giocatori
BATTLE	Gareggia in livelli speciali e cerca di far esplodere i palloni degli avversari	2-4 giocatori
TIME TRIAL	Corri da solo per ottenere il miglior tempo	1 giocatore
QUICK RUN	Cerca di arrivare primo seminando altri sette corridori	1 giocatore

Questo elenco si riferisce in modo specifico ai giochi per più giocatori con più cassette.

3 SCEGLI UNA CLASSE DI MOTORE

Nelle modalità Mario GP, VS. e Quick Run devi prima scegliere la classe del motore in cui vuoi gareggiare. I principianti possono cominciare con la classe 50 cc, più facile da controllare.



4 SCEGLI UN PERSONAGGIO

Prima di correre scegli uno degli otto personaggi disponibili e premi il pulsante A. Premi nuovamente il pulsante A quando OK? appare sullo schermo. Se invece vuoi che il computer scelga per te un personaggio a caso, seleziona il punto interrogativo al centro.



NOTA: Nelle modalità per più giocatori, ogni giocatore deve scegliere un personaggio diverso dagli altri.

5 SCEGLI UNA PISTA

Infine devi scegliere il circuito su cui lanciarti. In alcune modalità, più che una pista devi scegliere a quale coppa (cup) vuoi iscriverti.

E ora accendi il motore!

NOTA: Nei giochi per più giocatori, la modalità, la classe del motore e la pista verranno scelte dal giocatore 1.

Per cancellare tutti i dati salvati, tieni premuti START e i pulsanti L, R, B mentre sposti l'interruttore di accensione su ON, poi scegli YES (sì) per confermare il messaggio che compare. Una volta cancellati, i dati non potranno più essere recuperati!



MARIO GP & QUICK RUN

Nella modalità Mario GP, otto corridori gareggiano su quattro piste previste per una coppa cercando di guadagnare il punteggio massimo e vincere il gran premio. La modalità Quick Run consiste di corse stile gran premio per un giocatore su singole piste. Le informazioni seguenti si riferiscono in gran parte alla modalità Mario GP.

1 SCEGLI UNA COPPA

La prima volta che giochi potrai scegliere tra 4 diverse coppe. Ognuna consiste di 4 piste. Scegli una coppa dallo schermo Seleziona Pista.



2 ICONE SULLO SCHERMO



3 CORSE E PIAZZAMENTI

Giri

Ogni corsa consiste di tre giri sulla pista.

Punti

I primi quattro classificati ottengono dei punti e potranno proseguire nella corsa successiva. I giocatori classificati dal quinto posto in giù devono ripetere la corsa ma hanno solo tre opportunità per classificarsi tra i primi quattro. Nei giochi per due giocatori basta che uno si piazzi tra i primi quattro perché tutti e due possano continuare a gareggiare nella corsa successiva.

Trofei e piazzamenti

I trofei delle coppe d'oro, d'argento e di bronzo verranno dati in premio ai tre corridori con il punteggio totale più alto alla fine delle quattro corse di una coppa.

I PRIMI QUATTRO POSTI	
1°	9 punti
2°	6 punti
3°	3 punti
4°	1 punto
dal 5° in giù	0 punti



Ci sono anche otto diverse classificazioni che vengono assegnate in base a come hai corso: A, B, C, D e E. Questa informazione verrà salvata e i tuoi record verranno aggiornati automaticamente premendo il pulsante A dopo aver ricevuto il trofeo. Per ogni classe di motore vengono dati in premio dei trofei. Vincendo quattro trofei d'oro in una classe di motore potrai correre nelle coppe speciali (SPECIAL CUPS) di quella classe.

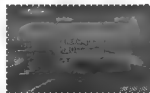


Monete

Raccogliendo le monete che trovi sulla pista potrai aumentare la velocità massima del kart che stai pilotando. Potrai raccogliere fino a 55 monete. Tuttavia, tutte le volte che ti scontri con un altro mezzo perderai delle monete. Se le perdi tutte, quando un altro kart si scontra con te farai un testa-coda. Il numero di monete che avrai all'inizio dipende dalla tua posizione di partenza.

Pause

In qualsiasi corsa puoi fare una pausa premendo START. Scegli QUIT dallo schermo Pausa per tornare allo schermo Seleziona Modalità.



QUICK RUN

QUICK RUN è una corsa per un giocatore su una pista in cui si gareggia non per la posizione più alta ma per i punti. Questa modalità è l'ideale per fare pratica prima di partecipare alle corse delle coppe di MARIO GP. Scegliendo questa modalità, premi SELECT dallo schermo Seleziona Modalità per cambiare i parametri di gioco. Usa la pulsantiera di comando per regolare i parametri.



Non è possibile salvare il tempo segnato nelle modalità Mario GP e Quick Run.





MULTI-PAK VS.

La **modalità VS.** è una gara per due, tre o quattro giocatori. Ogni giocatore deve scegliere MULTIPLAYER dallo **schermo del Titolo** e poi selezionare MULTI-PAK LINK. Quindi, il giocatore 1 dovrà effettuare le selezioni di seguito descritte. Per le modalità per più giocatori con più cassette, ogni giocatore deve avere una cassetta di gioco **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** (vedi il capitolo "Prima di correre"). Premi **SELECT** dallo **schermo Seleziona Modalità** per cambiare i parametri di gioco.

1 SCEGLI UNA PISTA

Prima scegli una delle coppe di **MARIO GP**, poi scegli una pista in cui correre.

2 RISULTATI CORSE TRA DUE GIOCATORI

La corsa termina non appena è possibile determinare chi è arrivato ultimo. I risultati di ogni giocatore vengono mostrati sullo **schermo VS. Risultati**. Dopo ogni corsa è possibile scegliere se continuare a correre o meno.

- Puoi cambiare i circuiti e i kart dal menu che appare durante la pausa.
- Spostando l'interruttore su **OFF**, vengono cancellati tutti i risultati VS.



Risultati corse tra due giocatori



Risultati per quattro giocatori

TECNICHE STRATEGICHE 101

Interferenza strumenti!

Blocca gli attacchi degli avversari mettendo banane e conchiglie attorno al tuo kart. Dopo aver usato una scatola strumenti, raccogliline un'altra!



Fulmini tattici!

I fulmini non hanno effetto sui piloti che sono diventati invulnerabili dopo aver usato una stella, quindi prima di sparare una saetta assicurati che colpisca il bersaglio giusto.

Freni banana!

Se passi sopra una buccia di banana, premi velocemente il pulsante **B** per continuare a correre. Se appare una nota musicale in una nuvoletta sopra il tuo personaggio significa che stai correndo verso il successo.

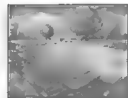


MULTI-PAK BATTLE

La **modalità Battle** consiste in una gara tra due, tre o quattro giocatori il cui scopo è quello di non fare esplodere i palloni del proprio kart. Ogni giocatore sceglie innanzitutto MULTIPLAYER dallo **schermo del Titolo**, poi seleziona MULTI-PAK LINK. Per ogni giocatore è necessaria una cassetta di gioco **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** (vedi il capitolo "Prima di correre").

1 SCEGLI UNA PISTA

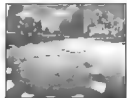
Nella **modalità Battle** ci sono quattro diversi circuiti.



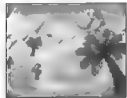
Battle Course 1
(circuiti di gara 1)



Battle Course 2
(circuiti di gara 2)



Battle Course 3
(circuiti di gara 3)

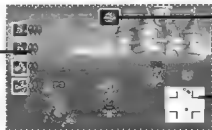


Battle Course 4
(circuiti di gara 4)



2 ICONE SULLO SCHERMO

Icona Pallone
Mostra quanti palloni ti sono rimasti.



Finestra Strumenti
Mostra gli strumenti che hai raccolto.

Mapa Pista
Il punto lampeggiante indica la tua posizione

3 REGOLE DELLA GARA

Ogni kart ha tre palloni, quando sono esplosi tutti, il giocatore è eliminato. Vince il kart che rimane in gioco.

I palloni scoppiano quando:

1. Passi sopra una buccia di banana o ti scontri con un avversario invulnerabile.
2. Vieni colpito da una conchiglia.
3. Esci di pista.

Quando tutti e tre i palloni sono esplosi:

Nelle gare tra tre o quattro giocatori, i giocatori eliminati si trasformano in Bobombe e possono così fare scoppiare i palloni degli altri kart. Le Bobombe continuano ad apparire e possono prendere i funghi dalle scatole degli strumenti. Non sono indicate sulle mappe delle piste.

TECNICHE STRATEGICHE 102

Impara a fare il testa-coda!

Quando devi cambiare direzione in pochissimo tempo, la tecnica migliore è il testa-coda. Tieni premuti i pulsanti A e B e gira lo sterzo!



TIME TRIAL

Nella **modalità Time Trial** puoi metterti alla prova e vedere in quanto tempo riesci a completare i tre giri della pista. Scegli **SINGLE PLAYER** dallo **schermo del Titolo**. Premi **SELECT** dallo **schermo Seleziona Modalità** per decidere se usare i dati fantasma o meno durante la corsa.

1 TRIAL (Prova)

Dopo aver scelto **SINGLE PLAYER**, scegli **TIME TRIAL** e poi **TRIAL**. Quindi scegli il tuo personaggio.

2 SCEGLI UNA PISTA

Per prima cosa devi scegliere una delle Coppe di **MARIO GP** e poi una pista. In questa modalità, sulla pista non ci saranno scatole degli strumenti.

3 STRUMENTI

Inizierai la prova a tempo (**TIME TRIAL**) con tre funghi, puoi usarli quando vuoi per aumentare la velocità.

4 LA BANDIERA A SCACCHI

Una volta passato il traguardo verranno indicati il tempo della corsa e di ciascun giro. Quindi appariranno anche i cinque tempi migliori e il miglior tempo per un giro. Potrai poi scegliere **TRY AGAIN** (riprova), **VIEW REPLAY** (rivedi), **CHANGE TRACK** (cambia circuito), **CHANGE CHAR** (cambia personaggio) o **QUIT** (esci) per salvare i tuoi tempi.

- Potrai usare come riferimento i tempi mostrati la prima volta che corri.



FANTASMI

Nella modalità **Time Trial** correranno con te i fantasmi dei piloti più veloci. Puoi salvare i dati dei fantasmi in ben 10 piste.

- Se non finisci la corsa o impieghi troppo tempo, i fantasmi non appariranno.
- Un'icona sotto il contagiri apparirà nei casi in cui non possono essere salvati i dati dei fantasmi.



5 RECORDS

Scegli **RECORDS** dallo schermo **Seleziona Modalità** per vedere i record su ogni pista.

L'elenco dei record ha due colonne a lato dei nomi delle piste. I fantasmi nell'ultima colonna rappresentano i tuoi dati fantasma sulla pista (fino a 10 piste), mentre i fantasmi nella colonna di destra sono i dati che hai ricevuto in uno scambio (fino a 2 piste). Seleziona un fantasma e premi il pulsante A per controllare i dati dei fantasmi e rivedere le performance.



TECNICHE STRATEGICHE 103

Slitta nelle curve!

Puoi passare nelle curve a gomito slittando. Questa tecnica ti permette di fare delle curve secche senza rallentare, il segreto per ottenere tempi velocissimi!



Balza in testa con una partenza turbo **A**

Premendo il pulsante A al momento giusto prima delle luci verdi, inizierai la corsa con un'accelerazione elevata.

SINGLE-PAK PER PIÙ GIOCATORI

SINGLE-PAK LINK è una modalità speciale che consente a due, tre o quattro giocatori di sfidarsi con solo una cassetta. Gran parte delle selezioni saranno effettuate dal giocatore 1 prima dell'inizio della corsa. Innanzitutto dovranno essere collegati correttamente i cavi Game Link di tutti i Game Boy Advance (vedi il capitolo "Gioco con più cassette e con una sola cassetta") e successivamente gli interruttori dei Game Boy Advance dovranno essere spostati su ON. Il giocatore 1 deve scegliere **MULTIPLAYER** dallo schermo del Titolo, poi la modalità **Single-Pak**.

Dopo aver controllato tutte le connessioni dall'apposito schermo (indicato a destra), non rimane che premere il pulsante A e attendere il termine del trasferimento dei dati.



Giocatore 1



Giocatore 2

1 SCEGLI UNA PISTA

Il giocatore 1 sceglie una delle quattro piste disponibili e preme il pulsante A per confermare. Premendo il pulsante B, non verrà annullata alcuna selezione. Gli altri giocatori devono attendere ancora qualche secondo.



Giocatore 1

2 REGOLE

Nelle corse della modalità **Single-Pak Link**, i giocatori sono rappresentati da Yoshi di diversi colori. In questa modalità c'è solo una classe di motore. Vince il giocatore che per primo completa cinque giri. Leggi attentamente tutte le informazioni che compaiono sullo schermo.



USO DI PIÙ CASSETTE DI GIOCO

È possibile giocare nella modalità **Single-Pak Link** anche con più cassette di gioco. Dopo che il giocatore 1 ha spostato l'interruttore su ON, gli altri giocatori devono tenere premuto START e SELECT e poi spostare l'interruttore su ON. Quando il logo NINTENDO sarà scomparso dallo schermo, il giocatore uno potrà fare le selezioni descritte nella pagina precedente.

Ulteriori informazioni sono contenute nel libretto d'istruzioni del Game Boy Advance.



GHOST EXCHANGE

Puoi usare il cavo Game Link per Game Boy Advance per scambiare con un amico i dati fantasma della modalità Time Trial.

- Vedi il capitolo "Gioco con più cassette e con una sola cassetta" per informazioni sul collegamento. Quando si scambiano i dati fantasma non è possibile collegare più di due apparecchi.

Dopo aver controllato tutte le connessioni, entrambi i giocatori devono scegliere GHOST EXCHANGE sullo schermo del Titolo. Il giocatore 1 dovrà fare tutte le selezioni.

Sullo schermo **Seleziona Circuito**, premi \blacktriangle e \blacklozenge sulla pulsantiera di comando \blacktriangle per selezionare il circuito con i dati fantasma che vuoi scambiare. Ci sono due colonne con icone di Boo: quella di sinistra mostra i dati fantasma che possono essere scambiati (al massimo dieci circuiti).

Per ricevere dati fantasma senza inviare i tuoi dati, scegli GET GHOST DATA.

- La colonna di destra mostra i dati fantasma che hai ricevuto, non puoi scambiare questi dati.



Schermo di Conferma

Selezionando un fantasma che può essere scambiato, nell'angolo in alto a sinistra dello schermo apparirà il tempo. Scegli quali dati del circuito vuoi scambiare e premi il pulsante A, poi premilo nuovamente quando appare OK?. Quando entrambi i giocatori hanno completato le loro scelte, apparirà un messaggio di conferma finale.

Controlla che i dati sullo schermo di Conferma siano quelli giusti e poi premi YES. Se soltanto uno dei giocatori invia dei dati, questo dovrà aspettare che l'altro confermi lo scambio.

Se alla fine dello scambio ci sono due file di dati fantasma, uno dovrà essere cancellato. Premi \blacktriangle e \blacklozenge sulla pulsantiera di comando \blacktriangle per scegliere il file da cancellare.

- Quando cancelli i dati, ti verrà chiesto se desideri cancellare i vecchi dati per sostituirli con quelli nuovi.
- Anche se un giocatore sceglie di cancellare uno scambio dopo che l'altro ha già confermato di voler continuare, il giocatore che sceglie di continuare riceverà comunque i dati fantasma dell'altro giocatore.

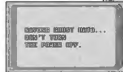


Schermo di Conferma



Quando tutto è stato confermato potrà iniziare lo scambio. Non spostare l'interruttore su OFF durante il trasferimento. Lo scambio sarà completato quando saranno stati salvati i dati. Sarà quindi possibile scegliere di continuare, CONTINUE TRADING, o di uscire dalla modalità Ghost Exchange e tornare allo schermo del Titolo.

- Gli scambi avvengono solo dopo che entrambi i giocatori hanno portato a termine le loro scelte, quindi qualche volta sarà necessario aspettare che anche l'altro giocatore abbia finito. Premendo il pulsante B, gli scambi non verranno annullati, quindi rifletti bene prima di confermare lo scambio.





GIOCO CON PIÙ CASSETTE E CON UNA SOLA CASSETTA



QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK PER GAME BOY ADVANCE™.

Apparecchi necessari

Game Boy Advance	uno per giocatore
Cassette di gioco	
Gioco con più cassette	una cassetta per giocatore
Gioco con una cassetta	una cassetta
Cavi Game Link per Game Boy Advance	Due giocatori: un cavo
.....	Tre giocatori: due cavi
.....	Quattro giocatori: tre cavi

Istruzioni per il collegamento

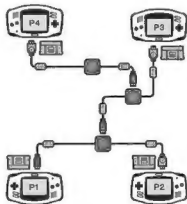
Gioco con più cassette:

1. Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.
2. Collegate i cavi Game Link inserendoli nella presa di collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.
3. Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.
4. Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.

• Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.

• Il giocatore che inserisce il piccolo connettore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1.

Osservate la figura per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola e quello grande è grigio).



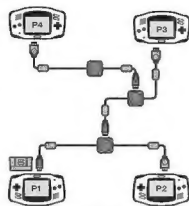
Game Boy Advance e cavo Game Link

Gioco con una cassetta:

1. Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite la cassetta di gioco nell'apposito alloggiamento del giocatore 1.
2. Collegate i cavi Game Link.
3. Fate attenzione a inserire il piccolo connettore viola nel Game Boy Advance del giocatore 1 e i connettori grandi grigi negli altri Game Boy Advance e inserite i cavi Game Link nella presa di collegamento esterno (EXT).
4. Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.
5. Adesso seguite le istruzioni per il gioco con una cassetta.

• Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.

Osservate la figura per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che la cassetta di gioco e il connettore piccolo di colore viola vanno inseriti nel Game Boy Advance del giocatore 1).



Game Boy Advance e cavo Game Link

Risoluzione dei problemi

Nelle situazioni seguenti possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati:

- Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.
- Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.
- Quando la cassetta di gioco non è inserita nel Game Boy Advance del giocatore 1 (gioco con una cassetta).



PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE